СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** И **ВИДЕО** ИГРЫ 24**(57)** ДЕКАБРЬ **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland



BALDUR'S GATE **2**
FREELANCER
TOMB RAIDER **IV**
WHEEL OF **TIME**
SWAT 3

СОВЕТЫ *И* **ТАКТИКА:**

SEPTERRA *CORE*
REVENANT
INDIANA *JONES*


ХИТ СЕЗОНА!!!
ROCKSTAR GAMES и компания "Бука"
представляют
игру от DMA DESIGN
GTA2
БЕСПРЕДЕЛ
Системные требования:
· IBM PC или 100% совместимый
· Windows'95/98
· Pentium 200
· 32 Mb RAM
· графический адаптер SVGA
· 4-х скоростной CD-ROM
· мышь
· 3D ускоритель - рекомендуется
http://www.buka.ru
НЕТ ДРУГОЙ ВЛАСТИ, КРОМЕ ДЕНЕГ.
НЕТ ДРУГОЙ ПРАВДЫ, КРОМЕ СИЛЫ.
ROCKSTAR GAMES
TAKE 2 INTERACTIVE
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
Не рекомендуется детям до 15 лет
PC CD
По оптовым закупкам обращаться по тел.: (095) 111-5156, 111-5440; e-mail: market@buka.com


Станция
2000
четыре года на частоте 106.8 FM
ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

Мейлово-бумажный бум все еще продолжается, хотя перед окончанием работы над номером читательских писем стало заметно меньше. Очевидно, сказывается приближение Нового года, праздников, каникул, сессии... Спешу вас обрадовать: это последний номер со старым диском. Следующий номер, пышно выражаясь, первый номер нового тысячелетия будет уже с новым диском. Так что ждем соответствующих критических замечаний. Но вернемся к тому, с чего начали, — письмам:



Привет GameLand!!!
Сейчас не будет душещипательной истории, на написание ентого письма подвигло рассуждение об одиночных и многопользовательских режимах игры. В частности распространенно утверждение, что single-player режим как полностью отстойный умирает, и вообще для нормальных игроков самый кайф жизни рубиться по сети, а всякие там ламаки, предпочитающие одиночный режим, отстали от жизни. Заявление очень спорное, так как игры хороши не классным multiplayer'ом, он может отсутствовать, как примеры: все серии Fallout'a, JA, SimCity и т.д. А поиграв в Quake3 (или Unreal tournament) и потом трубить на каждом перекрестке, что это лучшая и самая прогрессивная игра всех времен и народов — бред. Лучшим вариантом следовало бы признать классный single mode и в дополнение к нему удобный многопользовательский режим, как в Starcraft.
Если же вести разговор об играх, исключительно предназначенных для одного пользователя, то они порой на порядок лучше упертых только на multiplayer'e, хотя бы тем, что разработчики уделяют внимание не только пресловутому балансу оружия, дизайну уровня и красивым текстурам, но и стараются напрячь свои мозги над созданием игровой атмосферы, чтобы ты смог почувствовать себя в лице главного героя. А Quake3 сделан по принципу "стреляй-беги", там забивать голову ничем не нужно, просто не стой на месте, да развивай реакцию руки. Вот такой секрет выживания, а всякие супер-гипер-дупер-пупер размышления во время deathmatch только мешают, ведь на карте находится порядка 10 человек. Если кто-то скажет, что я не прав и необходимо в кваке очень сильно напрягать мозги, ну тогда человек просто фанат, он будет стоять на своем.
Я лично в свое время очень высоко оценивал Civilization, X-COM (это только пара примеров) и сейчас могу сказать, что это хорошие игры. Если говорить о более современных, то Civ: Call to power, Fallout2, Half-Life просто образец для подражания и лучше большинства онлайновых проектов (типа Fireteam). В однопользовательских играх заставляют переживать события, свидетелем или творцом которых ты являешься, развитие сюжетной линии в той или иной степени зависит от игрока, а что я вижу в online-action — обычную мясорубку, которой конца и края не видно. Вот такая тупая месиловка является по ходу смыслом жизни (виртуальной), из раза в раз повторяется одно и то же: загрузка карты, отчаянная рубка стенка на стенку, показывают, кто набрал больше всех frag'ов, загрузка карты...Никакого разнообразия (другие режимы отличаются 2 фазой).
В заключение скажу что онлайновые action годятся как седативное (если кто не понимает, это значит успокаивающее), чтобы агрессия на окружающих не распространялась. Сам играл в шутеры по сетке, но не до рвоты. Еще не стоит говорить матом после этого письма, я склоняюсь к мысли, что single-player игры хороши, и ругать их не позволю, а кому не нравятся — это их дело, только не надо говорить за всех (за меня точно). Все любители multiplayer игр могут не психовать, я написал свое личное мнение. Определенно среди проектов, предназначенных для Internet, есть выдающиеся, но их скорее меньшинство (Ultima Online, к примеру, не лишена недостатков).
Спасибо за внимание!
P.S.Автору 19 лет и звать его Миха (на battle.net Mikhail@RU).

Анализ, однако! Что и говорить, тенденция создания multiplayer-only игр в настоящий момент настораживает. Еще больше настораживают опрометчивые оскорбления тех, кто предпочитает исключительно однопользовательский режим. Неправильно все это как-то. Ну а что касается Quake 3, то тут Миху придется все-таки оспорить. Некоторые там умудряются вдобавок ко всему еще и думать. Я это говорю, хоть и не фанат.

Привет, СТРАНА ИГР!
Давно являюсь поклонником журнала, а пишу вот впервые. Очень приятно видеть Вас, как и прежде, гладкими и блестящими. Спасибо Вам за то, что в такое трудное для всех нас время Вы не только выжили, но и регулярно выходили, да еще и два раза в месяц! И поверьте, все те, кто прошли с Вами кучу трудностей, никогда Вас не покинут, а наоборот. Ведь самое главное — у нас есть Вы, а у Вас — мы, верно?
Теперь немного о журнале. Вас часто ругают за ошибки, это неправильно. Я хочу встать на защиту СТРАНЫ и обращаюсь ко всем читателям: ВЫ В СВОИ ПИСЬМА СМОТРИТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОРАТЬ ПРО ОШИБКИ, А? Я на все 100 уверен, что почти в каждом письме ошибок штук по пять. Что же по поводу новых рубрик, я только ЗА! Чем больше рубрик, тем больше информации и, соответственно, тем интересней журнал.
Теперь, если можно, пара вопросов:
1. Достал сравнение характеристик по версии AMD между AMD athlon 700 и Pentium III, но глупо думать, что AMD будет хаять свой процессор, но превосходство уж больно дикое: по всем параметрам, по которым только можно сравнивать, процессоры AMD обгоняет ПЕНЬ 3 аж на 50%, а то и больше! Правда ли это?
2.По Вашему мнению, если иметь очень мощную машину, то игры с PS2 и DREMCAST на PC буду идти так же гладко?
3. Что слышно про StarCraft 2 и Need For Speed 4? Разработчики про них что говорят? Когда их увидит свет?
И еще. Опубликуйте, пожалуйста, мой E-MAIL, я хочу переписываться с ГЕЙМЕРШАМИ. Возраст и пристрастие к жанрам роли не имеет amadeo@dtc.syzran.ru отвечу всем 100%.
Заранее благодарен, Ваш постоянный читатель AMADEO
P.S. СТРАНА ИГР — ТАК ДЕРЖАТЬ !!!

По поводу ошибок в журналах — читатели все-таки правы, и мы им только благодарны за то, что они указывают на то, что необходимо поправить. Что касается ошибок в письмах читателей, то это явление вполне обычное, нас это ничуть не раздражает, и лично я считаю, что это вполне нормально. В разумных пределах, конечно.

1. Athlon 700 действительно превосходит по многим характеристикам старшие модели Pentium III, жаль, что ты не указал, по каким параметрам лидирует процессор AMD в тестах компании, наугад об этом говорить достаточно сложно.
2. А как ты будешь запускать игры с PS2 и Dreamcast на PC? Если имеются в виду порты, то никаких проблем с ними не будет, даже с обычной машиной, как правило, в портах отсутствует часть технологических наворотов, что само по себе не мало.
3. Спешу тебя обрадовать, в следующем году выйдут целых два Need for Speed'a. Что касается StarCraft 2, то Blizzard для начала не мешало бы выпустить таки Diablo 2, а потом и Warcraft III, так что говорить о сиквеле StarCraft все-таки преждевременно.

Многоуважаемая Страна Игр!
Пишу вам в первый раз, хотя собирался написать вам уже с 97 года, но тут появился повод.
Во первых: тщательно изучив демку игры GORKY-17, я пришёл к выводу, что игра, конечно, отличная и в графическом исполнении, и по интересности, но за интерфейс и оригинальность по 2 балла... Вы меня конечно извините. Originality: надо сказать, вы несколько ошиблись, ставя 2 балла. К примеру, FALLOUT (1/2/3).
Конечно, графика там хуже, но в той игре не только есть почти всё, что есть тут (пошаговый бой и реальное время во время перемещений, увеличение характеристик за счёт набранных баллов и т.д.), но и гораздо больше их! Так
что надо сказать, что игра не совсем originality... То же касается и интерфейса... хотя ему можно было бы поставить 1.5 балла... Даже перенос предмета из BAG'a в руку и то "типа" не похоже.
P.S. Хотя я против этой игры ничего не имею, напротив, она мне очень сильно нравится! Просто я с вами несколько не согласен. Во вторых: Надо сказать, что в игре при встрече моей команды с Василием мне не очень-то понравилось заявление поляка: i don't like Russians!
Ну ладно, закончим про игру.
В третьих: Что вы всё спорите, что круче: PC или всякие там PS, DC, PS2, NINTENDO 64??????????? (Sorry, это я не вырезал, поскольку тема все-таки выбивается из общей колеи — Д.Э.). Этим летом мне посчастливилось поиграть и на dreamcast'e, и на nintendo 64 и мне абсолютно не понравились эти консоли:
ГРАФИКА: даже если она и нормальная на DC, сказать, что она круче, чем на пне 3
600 с 128 мегами и ривой TNT 2 32 mb, всё равно нельзя!!! Все квадраты просто очень профессионально смазаны, как на каком-то средненьком ускорителе...
NINTENDO 64 тут об отличной графике говорить даже не хочется... SONY PS — ХАХАХА!!!!!!!!!!! Какая тут графика??? И тот, кто говорит, что
ресурсы PS задействованы всего на 70% до сих пор... он просто знает, что максимум через год эта консоль умрёт,

и просто оправдывает себя "ТИПА" что это не так...
ЦЕНА: PS — покупать её сейчас просто нет смысла!
DC может быть ещё и приемлемо, но покупать для неё диски по 70-100 долларов нет смысла!
PS 2 — она пока не вышла, но я думаю, что она тоже не для Россиян!
УПРАВЛЕНИЕ: дубовые джойстики хороши только для файтеров и для гонок! Играть в стратегии или шутеры на крестовине —полнейший ГОН! А PC — его можно абгрэйдировать благодаря открытой архитектуре, добавлять ускоритель, память, если вас не устраивает графика, можно покупать практически любые средства управления к играм!!!! (Джойстики, Рули, Педали) Можно выводить изображение на ящик!!! А попробуйте зайти через ваш DC в интернет на какой-нить чат со своим джойстиком!!!
Ну ладно, что-то я разошёлся...
В четвертых: Я хотел бы чтобы вы печатали журнал раз в месяц, так как он
кажется тонким и дорогим для своей тонкости! А к этому журналу вы могли бы
выпускать приложение на 2 дисках!!! Так же насчёт плаката! Тот, который
печатается сейчас, стыдно вешать на стенку!!! Печатайте на больших листах и
отдельно как приложение, а не как одну из страниц журнала!!!! Так же было бы
очень круто, если бы вы убрали то меню на диске с выдвигающимися
подменюшками, которые страшно тормозят выдвигая себя!!!!!!!!!
Помещайте на диске какие-нибудь крутые проги для интернет игр, например для
свободного разговора с врагом через микрофон и наушники, проги для
подсоединение к игровому серверу в инете и т.д.
Короче, выговорился я...
Пишите все, кто со мной не согласен (кроме PSX геймеров, с вами просто тема для разговора уже закрыта)!!!
А также просто все те, кто просто хочет переписываться со мной, особенно симпатичные девчонки!!!:)
О себе: 15 лет, геймер и спец. по писюкам со стажем, остальное в письме!
С огромным уважением, OfFsPrInG(МАКС)
E-mail: theoffspring_max@chat.ru sayansk.da.ru — моя веб страница!!!

Что касается оценки игры, то в статье все сказано, мне даже добавить нечего. Переходим к графике. (Обрати внимание, дорогой читатель, не к приставко-компьютерным спорам, а к графике!) Прежде всего, хочу в очередной раз подчеркнуть, что графике в играх на DC до сих пор нет никаких аналогов в играх на PC. И не потому, что PC такой плохой. При известной фантазии можно вообразить себе конфигурацию и покруче той, что ты назвал. Просто игр таких нет. Тот же бешено красивый Unreal Tournament по-детски смотрится рядом с Soul Calibur. Смазанных квадратов в котором, кстати говоря, нет. Nintendo 64 несколько лет назад в течение некоторого времени успешно обгонял PC в графическом плане, сейчас он с ним, конечно, не сравняется. Пренебрежительное отношение к PS, хотя надо быть точным — к графике в играх на PS — простить можно. Сравнения с PC в этом смысле платформа не выдерживает. Однако... странный подход несколько. Причем тут графика? А игры, они как бы не нужны, что ли? К тому же, раз уж мы только что выяснили, что PC от DC по графике на данный момент отстает... А что нужнее — PC, DC или PS2 — тут уж каждый за себя решает. "Абгрейдами" отмазать PC, кстати, не удастся. Они ведь же денег стоят. Денег, которые ты тратишь на поддержание своего компьютера в форме, хватит на покупку консоли нового поколения. Может, даже останется. Не дай бог нам вернуться к тому, с чего мы начинали, тут другой вопрос возник: господа геймеры, а что вы думаете о приставках нового поколения? Ваши мысли?

Я приветствую тебя, о величайшая GAME LAND!!! Первый раз пишу в журнал, так что pleazzzzzzz опубликуйте моё письмо или хотя бы ответьте(люди, ауууух, есть кто живой? Откликнитесь, люди!). Я твой старый фанат. С незабвенного N4/96. Что ж, начну с самого начала. В давние времена, когда на земле ещё не вымерли динозавры... чой-то я пишу... чё-то ни то... а, вспомнил. Это было чуть позже. Как я уже говорил, это произошло в 96 году. Тогда папа принёс два первых игровых журнала в моей игровой Жизни. Это была ТЫ и тогда ещё 'Магазин Игрушек'(эх, старые добрые времена). Журнал я только просмотрел, но больше я не мог прожить и дня, не прочитав ни одной статьи. Это была болезнь, но это была лучшая болезнь в моей жизни, правда, я ещё болел первым Dungeon Keeper'ом и даже писал (ударение на второй слог) тебе, потому что я не понимаю, каким местом надо было играть, чтобы ТАКОЕ написать (ударение на второй слог, хе-хе). Писал я на бумаге.
И ты все же лучший Журнал (именно с большой буквы).:)
Все пишут, что хвальбы тебе и так много приходит, но из-за того, что все так думают, выходит, что тебя никто не хвалит, а я похвалю.:))))) Ты лучший журнал, у тебя прекрасные авторы, хорошая полиграфия, классные статьи, пишешь ты о самом необходимом, диск rulezzzzzzzzzный, оперативность на грани фантастики, художникам салют, обложка класс!!!!!!!!!=)
Теперь об очень грустном.=(
Чой-то у тебя последнее время бо-о-о-о-ольшие глюки с очень ма-а-а-а-аленьким плакатом?!? Низ кверху, верх книзу, зад к боку???? Ведь раньше, когда плакат был большой и красивый, проблем не возникало. Pleazzzzzzzzz верните старый формат плаката. Дальше больше. Дальше поехали. Вопрос: зачем растягивать тактику на десять номеров вперёд??? Если кто-то не может пройти игру, а хочет добраться до финала (сам я гайдами не пользуюсь, после одного случая, все игры я прохожу сам, чего и всем советую, потому что есть пищу кем-то прожёваную противно), то он хочет это сделать быстро, а не через четыре месяца (это надо было так гайд растянуть!). Кстати, почему мой любимый журнал занимает всего 96 страниц?????? :(Хорошего человека должно быть много! Даже в первых номерах захватывающего чтива было на 140 стр. Лучше позже выходите, да больше пишите (Во как завернул! А ж в рифму вышло.) Наверно я вас уже замучил? Подождите ещё чуть-чуть!
Мы тут с ребятами хотим стать кланом, и уже придумали название "Kreatures of night" aka КРЕСТ. Вопрос: что для этого нужно? И где проводятся основные детмачи? И вообще можете описать все прелести бытия кланом, pleazzzzzzzzz!!!
Кстати, куда подевался маленький жизнерадостный диск, который приветствовал нас на страницах первых выпусков 'Страны', он же был таким милягой! Верните!!!
А, кстати, не могли бы выслать мне первые три выпуска 'Страны', я заплачу.
Ну что ж, обещаю писать, ПОКА!!!
г.Москва. Балаклавский пр. дом. 4, корп.8, кв 220. Всем гневным отвечу.
Юра Туманов aka Dark Elf

Ну вот, нас похвалили. Это хорошо, это радует. Только я что-то там про пищу не очень понял. И 96 страниц — тоже, кстати, поклеп. ;-) 104 страницы у нас, так что нечего тут... Что касается клана. Главное вы уже сделали — придумали название. Теперь сделайте страничку в Интернете, затусуйтесь в паре клубов и, типа, будете крутым кланом. Да, кстати, пользуясь случаем, хочу попросить читателей об одолжении... Вышлите мне три первых номера, а я заплачу! Нигде их, честно говоря, не могу найти...

Hi СИ!
Вот решился найти время и писнуть вам mail.
Итак, зачехляю шотган, стряхиваю с армейских ботинок прах врагов,выпираю переливающуюся всеми 256-ю оттенками красного кровь, штопаю сквозные раны цыганской иглой. Грузю Блокнот и отвыкшими руками писю вам ЭТО.
Купил, значит, неделю назад ноябрьский номер gameland'a. Тут в первый и последний раз скажу несколько приятных слов в ваш адрес. Поскольку я отношу себя к социальному слою интернетчиков, то больше всего меня интересует у вас конечно рубрика На связи (Online). Побольше пишите про new сетевые игры (a la Ultima Online и т.п.) и про интересные странички. На этом хорошие слова в ваш адрес заканчиваются. Начнём по порядку. ЗАБЕЙТЕ НА ПРИСТАВКИ!!! Неужели вы до сих пор не поняли, что это полный ОТСТОЙ!!! Я конечно искренне сочувствую владельцам этих недокомпьютеров, но это же не повод поганить их скриншотами с торчащими пикселями столько дорогой финской бумаги!!!
Как говорится, PC forever!!! "Сначала мы (владелицы PC) просто победили,
а потом пришёл 3DFX и растоптал труп ногами," -люблю повторять я.
Идём далее... Ага вышел "долгожданный" add-on for Tiberian Sun.
Ну вот опять вам нужно всё расжёвывать. Да, C&C 1 был рулезной игрухой. Я рубился в него днями и ночами. Red Alert был встречен холоднее... Ну а когда вышел TS, моему гневу не было придела!!! Всё это конечно хорошо: удобный интерфейс, плоская удовлетворительная графика... Но подумайте, когда мы живём? Когда, я вас спрашиваю?!! А живём мы в '99 и готовимся перейти в '00, а великая WESTWOOD вот уже пять (!) лет (со времён Dune)



эксплуатирует свой многострадальный движок. Стыдно, товарищи, стыдно!!! Листаем дальше... О, собираемся нести HTML в массы... Благородно, хвалю... Но что это? Вы используете Front Page. Позор джунглям! Визуальными средствами пользуются только ЛАМЕРЫ! Вы же не хотите вырастить целое поколение ламеров? Нет? Тогда и учите их как следует пока не поздно!!! Так и начинайте: структура Html, основные функции и т.д. А то все начнут шлёпать в FP странички, а спроси у любого как она устроена — ну... типа... э-э-э... А так молодцы, идею поддерживаю, даю добро. Проги на диске отстойные (все ваши Download'ы и т.п.), а в декабре, чтобы DirectX 7.0 (сколько можно 6.1 пихать?) БЫЛ! А то журнал ваш покупать не буду! Кроме того, на диске нарисована эмблемка internet explorer, и где же он, я вас спрашиваю?
Ну да ладно, прощаю. Демки... демки... нормальные демки (читать: "так себе").
Подскажите адрес официальной странички Gorky-17 (не нашёл).
Так держать СИ!!!
NGT.
P.S. Заходите к нам в Новгородскую гимназию www.gumnaz.ru Здесь много интересного: фильмы, рестлинг, софт...

Здрасьте. А Гоблинов нынче стало много. Понимаешь, NGT, очевидно туповаты мы, никак не можем въехать, что приставки отстой. 3Dfx, говоришь, труп ногами топтал? Круто! А за год до этого N64 кого топтал, не в курсах? Да! Еще спасибо за разжевывание! Мы-то как-то по чартам продаж привыкли ориентироваться, там, понимаешь, Tiberian Sun на верхотуре сидел... Ну, мы ж не знали, что твоему гневу предела не было, знали бы, этот add-on там бы не оказался! Я вообще обалдел, когда узнал, что в TS движок от Dune (или Dune 2 все-таки?), а говорили — воксели, воксели... Да, слышь, а чего это ты за Блокнот грузил? Notepad, что ли? В нем ж только ламаки работают! В общем, как освоишь Norton Editor, пиши, будем рады. А официальный сайт Gorky-17 какой-то очень запутанный. Мы не уверенны, но ты попробуй http://www.gorky17.com, может получится...

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

UNREAL TOURNAMENT

COVER STORY

036

UNREAL TOURNAMENT

Любовь к игре — это как любовь к женщине. Нечто глубоко иррациональное и непредсказуемое, возникающее вопреки воле человека, приводящее в смятение рассудок и нарушающее все его планы. Нечто всеохватное и властное, желающее даже не поработить, но поглотить человека, растворить его в себе. Нечто глубоко индивидуальное, не требующее никаких логических обоснований для одних и совершенно недоступное пониманию других.

UNREAL TOURNAMENT



UNREAL TOURNAMENT



GABRIEL KNIGHT 3

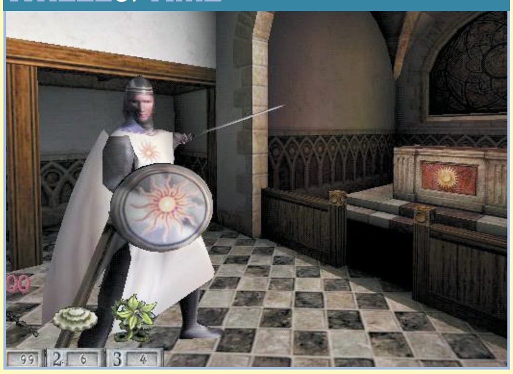


064

WHEEL OF TIME

«Медленно поворачивается Колесо Времени, и бесконечная череда эпох приходит из ниоткуда и уходит в небытие. Нам остается только память о них, память, которая становится легендой. Со временем легенда расплывается, теряет свои очертания и превращается в миф. Но и миф этот оказывается давно забытым, когда эпоха, подарившая ему жизнь, возвращается в этот мир с новым оборотом Колеса...»

WHEEL OF TIME



061

GABRIEL KNIGHT 3

И все-таки замечательная это штука — квесты. Устав от бесконечных погонь и стрельбы, от глобальных космических баталий и героической обороны атакуемых неприятелем городов, мы вновь и вновь окунаемся в восхитительный мир, где успех зависит не от способности быстро нажимать на клавишу мыши, а от умения анализировать информацию, где можно не вздрагивать от каждого шороха и не ждать выстрела в спину, а просто любоваться работой художников, слушать остроумные диалоги и раз за разом решать новые задачи, щедро подбрасываемые нам разработчиками очередного шедевра.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

TOMB RAIDER 4



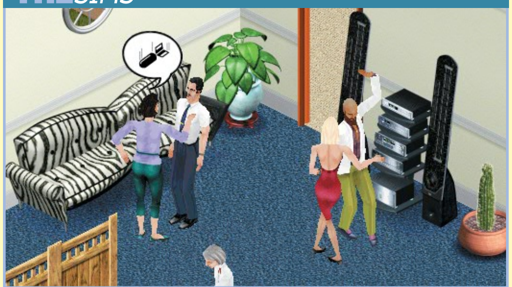
BALDUR'S GATE 2



TEKKEN TAG TOURNAMENT



THE SIMS



FREELANCER



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru*	***издатель***
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru*	***главный редактор***
Борис Романов *borisr@gameland.ru*	***редактор Видео***
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru*	***редактор Онлайн***
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru*	***корреспондент в США***
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru*	***технический редактор***
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru*	***корректор***

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru*	***WEB-master***
Академик *akademik@gameland.ru*	***WEB-редактор***

ART

Серж Долгов	***обложка***
Сергей Лянге *serge@gameland.ru*	***дизайн и верстка***
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*	***дизайн и верстка***
Иван Солякин *ivan@gameland.ru*	***дизайн и верстка***
Михаил Огородников *michel@gameland.ru*	***дизайн и верстка***

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*	***цветоделение***
Ерванд Мовсисян	***техническая поддержка***

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru*	***руководитель отдела***
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru*	***менеджер отдела***

тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	***учредитель и издатель***
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru*	***директор***
Борис Скворцов *boris@gameland.ru*	***финансовый директор***

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company	***publisher***
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru*	***director***

phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Отпечатано в типографии **«ScanWeb», Finland**

Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Бука	023	DVD-Shop	063	Leco
4 обложка	1С	027	DataForce	067	RRC
001	Станция 2000	029	Radio.ru	089	Target
007	Elko	033	АБКП	093	Спецвыпуск «СИ»
011	Журнал «Хакер»	039	Альт-Марк	095	Саргона
013, 017, 019	E-Shop	041	Полигон	102	Онлайн «СИ»
015	Техмаркет	043	Спецвыпуск «Хакер»	103	Camelot
021	Премьер-Видео	049	Журнал «ОРМ»		

ЭКСПЕРТ: Борис РОМАНОВ
E-mail: borisr@gameland.ru



Что может связывать между собой Интернет и мобильные телефоны, кроме того что за пользование и тем и другим нам приходится постоянно платить? На самом деле, очень многое. Так уж вышло, что именно с этими двумя феноменами конца двадцатого века многие игровые компании с недавних пор начали связывать свое будущее. Но что самое главное, происходит это у них не только на словах, но и на деле, причем в массовом порядке. Законодатели мод на американском игровом рынке внезапно пришли к выводу, что наконец-то пришло время всерьез заняться укреплением своих позиций в сети Интернет, тогда как их японские коллеги также внезапно поняли, что на предоставлении новых видов услуг пользователям сотовых телефонов можно очень легко и быстро заработать кучу денег.

В общем, капиталисты снова начали раздувать мыльные пузыри вокруг очередных модных фишек. Осталось лишь надеяться, что они раньше времени не лопнут.

Но обо всем по порядку. Итак, начнем с сенсации: японские игровые издательства внезапно поняли, что

СОТОВЫЕ *ТЕЛЕФОНЫ* МОГУТ *СТАТЬ* НОВОЙ *ИГРОВОЙ* ПЛАТФОРМОЙ,

на которой можно будет уже через пару лет зарабатывать гигантские деньги.

Все вы уже, наверное, прекрасно наслышаны о том, что в последнее время портативные игровые системы, которые, казалось бы, благодаря своей технической отсталости не могут больше вызывать интерес игроков, пережили настоящий ренессанс (с результатами которого вы можете ознакомиться в публикуемых у нас в журнале результатах продаж на всех основных рынках). Издательства вновь поверили в возможность получения прибылей от производства игр на тот же портативный **Gameboy**, а такие компании, как **Bandai** и **SNK** (а также, в меньшей степени, **Sony** и **Sega**), внезапно решили получить свою часть от этого «пирога», выпустив в свет свои аналоги вечнозеленого чуда от **Nintendo**. Последняя, если вы не забыли, в следующем году также планирует выпустить в свет свой новый 32-битный **Gameboy Advance**, который будет иметь возможность подключения к сотовым телефонам. На этом, пожалуй, краткий экскурс в историю этого вопроса стоит закончить и посмотреть на всю эту проблему с другой стороны.

Так вот, другой стороной в этом вопросе стала гигантская японская телефонная корпорация **NTT**, которая через свою дочернюю компанию **NTT DoCoMo** сумела уже сегодня организовать службу **I-Mode**, позволяющую японским владельцам сотовых телефонов использовать последние в качестве средства для выхода в Интернет без использования дополнительных устройств. Естественно, сотовый телефон, в силу ряда причин, не может заменить собой персональный компьютер, однако для того чтобы можно было воспользоваться какой-нибудь услугой, связанной с получением или передачей информации, его вполне достаточно, тем более что сайтов, поддерживающих режим **I-Mode** и предоставляющих в нем различные услуги, с каждым днем в Японии становится все больше и больше.

И тут мы подошли к самому главному. Японские игровые компании, явно не без помощи **NTT**, вдруг осознали тот факт, что они также могут в режиме **I-Mode** предоставлять владельцам сотовых телефонов свои игровые услуги и зарабатывать на этом деньги. А начиная уже со следующего года такие компании, как **Enix**, **Koei**, **Bandai**, **Konami** и **Sega**, начнут по полной программе эксплуатировать эту новую возможность и пытаться заранее занять лидирующие позиции на этом перспективном рынке. И если вся эта затея действительно окажется настолько прибыльной, насколько они ее себе представляют, то можно будет с уверенностью сказать, что лет так через пять и до нас дойдет это новомодное японское поветрие. Кстати говоря, к тому времени **NTT** надеется внедрить новый международный стандарт сотовой связи, который позволит использовать мобильные телефоны в качестве игровой платформы в гораздо большем объеме, нежели чем сегодня.

А теперь давайте посмотрим на то, что творится в Северной Америке, которая под конец года также внезапно поверила в то, что на предоставлении игровых услуг через Интернет можно зарабатывать деньги. Я уже успел отметить в прошлом номере журнала эту зарождающуюся тенденцию, ознаменовавшуюся вложением более 70 миллионов долларов в соответствующие компании такими гигантами, как **Eidos** и **Namco**. Теперь же я могу вас обрадовать тем, что

ELECTRONIC *ARTS* ВЫХОДИТ *В* СЕТЬ *ПО* ПОЛНОЙ *ПРОГРАММЕ*,

причем с таким размахом, который как раз и подобает такой большой и влиятельной корпорации. Нет, безусловно, **EA** уже давно начала свое вторжение в сеть, однако только сейчас она из этого решила сделать событие мирового значения. Да и повод для этого нашелся более чем приемлемый, а именно подписание пятилетнего договора со службой **America Online** (**AOL**), в соответствии с которым **Electronic Arts** превратилась в эксклюзивного поставщика игр для пользователей этой службы. Для этого **EA** даже создала новое подразделение, акции которого в скором времени появятся на фондовых биржах. Чуть позже, а именно следующим летом, **AOL** и **EA** планируют открыть новый игровой сайт, который они будут совместными усилиями превращать в новый канал получения прибылей.

Кроме этого **Electronic Arts** сообщила нам о том, что она приобрела такую вещь, как **Kesmai Corporation**, которая будет превращена в новое подразделение нашей всепоглощающей компании.

Единственное, о чем забыла рассказать нам **EA**, так это о том, каким же конкретным образом она собирается зарабатывать деньги в Интернете, но это уже мелочи. Да и вообще, рассказ о том, как Electronic Arts подписывает договор с какой-то там службой **AOL**, для нас звучит как пустой звук. Да и сами американцы, честно говоря, отнеслись ко всем этим заявлениям довольно сдержанно. Однако рассказал я вам все это совсем не для того, чтобы вас чем-то удивить, а для того, чтобы в очередной раз указать на ту тенденцию, которая складывается сегодня в индустрии электронных игр.

А вот следующий поток информации, с которым я вас сейчас познакомлю, смог не только показать какую-то там тенденцию. Он также привлек к себе все внимание аналитиков, которые до сих пор его пережевывают и пытаются сделать какие-то там далеко идущие выводы. Итак,

SEGA *РАЗГЛАСИЛА* ПЛАН *СВОЕЙ* ДАЛЬНЕЙШЕЙ *РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ*.

Начнем с того, что уже к марту 2000 года **Sega** планирует преобразовать все свои команды разработчиков в 9 самостоятельных подразделений, часть из которых будет затем акционирована. То же самое будет ждать и те подразделения компании, которые работали непосредственно на рынке игровых автоматов. Все они будут, по большому счету, находиться на самофинансировании и получат право привлекать дополнительные финансовые ресурсы под конкретные проекты, правда, уже на свой страх и риск.

Самая же ценная из этих команд, а именно **AM2**, будет продана материнской компании **Sega** (корпорации **CSK**) примерно за 50 миллионов долларов. Соответственно, за финансирование, издание и распространение в Японии **Shenmue** и прочих игр от **AM2** будет отвечать уже не **Sega**, а принадлежащее **CSK** издательство **CRI**. Таким образом **Sega** сможет получить дополнительное финансирование на раскрутку **Dreamcast'а** и снизить затраты на производство игр на 20-30 процентов, а **CRI** сможет превратиться в одно из крупнейших и влиятельнейших японских издательств. С другой стороны, под крылышком у **CSK** бывшая Sega **AM2** и нынешняя **AM2 of CRI** теперь сможет развернуться по полной программе, причем без всякого ущерба для своих бывших коллег. В общем, все будут безумно довольны.

Идем дальше. Начиная в февраля следующего года, **Sega** намерена приступить к сдаче в прокат через Интернет всем заинтересованным владельцам **Dreamcast** своих старых игр для **Megadrive** и брать за такую услугу плату в размере от 1 до 3 долларов. Детали этого проекта пока не ясны, однако со временем все встанет на свои места и в этом вопросе.

Одновременно с этим было объявлено о том, что один из теперь уже бывших вице-президентов Sega был назначен президентом принадлежащей **AT&T** компании **At Home Japan**, деятельность которой связана с предоставлением услуг доступа к сети Интернет по высокоскоростным сетям кабельного телевидения. Соответственно, в свете этого заявления становится ясно, что для **Sega** продажа игр для **Megadrive** через Интернет станет всего лишь крупномасштабным экспериментом, влекущим за собой далеко идущие последствия.

Ну а под конец своей очень-очень длинной программной речи, которую на самом деле нужно читать полностью, а не урывками, президент Sega сообщил о том, что за год своей жизни **Dreamcast** сумел разойтись по всему миру в количестве 3 миллионов штук, с чем мы его и поздравляем. Однако, несмотря на то что фондовый рынок отреагировал на все вышесказанное с большим энтузиазмом, **Sega** сразу предупредила всех своих акционеров о том, что прибылей в этом году она им не принесет, и это несмотря на то, что ее доходы по сравнению с тем же периодом прошлого года возросли примерно на 25 процентов.

Но не одна у нас **Sega** такая несчастная. Вот, к примеру, издательство

EIDOS *СООБЩИЛО* О *ПОКУПКЕ* 51% *ION* STORM,

убытки от деятельности которого ему придется в очередной раз возмещать за счет гарантированного успеха четвертого **Tomb Raider'a**. И это действительно печально, так как вот уже который год несчастному Eidos'у приходится мучиться со своими чудесными подопечными. Раньше мы над этим смеялись, однако сегодня только плакать хочется.

А закончу я свой очередной выпуск новостей сообщением о том, что

У *3DFX* ПОЯВИЛСЯ *НОВЫЙ* ПРЕЗИДЕНТ,

который первым делом заявил о том, что его компании пора наконец-то вспомнить о получении прибылей. Для тех, кто не в курсе, придется уточнить: у «лидера рынка» и создателя «волшебной железки» на самом деле финансовые дела шли из рук вон плохо. Просто раньше этого никто не хотел замечать, потому что считалось, что позиции **3dfx** незыблемы (ее же акциями владеет сама **Electronic Arts**, а она, по ее собственному мнению, в своем выборе никогда не ошибается) и что все эти постоянные убытки в один прекрасный момент обернутся гигантскими прибылями. Ничего подобного так и не случилось. И теперь, скорее всего, уже и не случится. Понимает это и новый руководитель 3Dfx, который обещает провести в своей компании основательную чистку и вывести ее финансовые результаты на приемлемый уровень. Ну что же, пожелаем ему удачи.

На этом позвольте закончить наш очередной репортаж и попрощаться с вами еще на пару недель.

ХИТ-ПАРАД

AMERICA PC

№	Игра	Издатель
1.	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO
2.	AGE OF EMPIRES 2	MIROSOFT
3.	DEER HUNTER 2	GT INTERACTIVE
4.	DELTA FORCE 2	OPCODE
5.	CABELA'S BIG GAME HUNTER 3	ACTIVISION
6.	SIM THEME PARK	EA
7.	POKEMON STUDIO BLUE	MATTEL
8.	POKEMON STUDIO RED	MATTEL
9.	STARCRAFT	HAVAS
10.	TONKA CONSTRUCTION 2	HASBRO

АМЕРИКА ВИДЕО

№	Игра	Издатель	Формат
1.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2.	NBA LIVE 2000	ELECTRONIC ARTS	PS
3.	RESIDENT EVIL 3:NEMESIS	CAPCOM	PS
4.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
5	WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ	N64
6.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
7.	POKEMON PINBALL	NINTENDO	GB
8.	POKEMON SNAP	NINTENDO	N64
9.	NBA 2K	SEGA	DC
10.	TOMORROW NEVER DIES 007	ELECTRONIC ARTS	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

№	Игра	Издатель	Формат
1.	FIFA 2000	EA	PS, PC
2.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
3.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
4.	SPYRO 2	SONY	PS
5.	DINO CRISIS	VIRGIN	PS
6.	FINAL FANTASY VIII	SONY	PS
7.	WORMS ARMAGEDDON	HASBRO	PS, PC, N64, GB
8.	WWF: ATTITUDE	ACCLAIM	DC, PS, GB, N64
9.	TARZAN	DISNEY	PS, GB, PC
10.	DRIVER	GT	PS, PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

№	Игра	Издатель	Формат
1.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GB
2.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GB
3.	CHRONO CROSS	SQUARE	PS
4.	CHRONO TRIGGER	SQUARE	PS
5.	WORLD SOCCER WINNING 11-4	KONAMI	PS
6.	DERBY STALLION 99	ASCII	PS
7.	RUNABOUT 2	CLIMAX	PS
8.	SAIYUGI	KOEI	PS
9.	DRAGON QUEST 1&2	ENIX	GB
10.	ARC THE LAD 3	SONY	PS

Для тех из вас, кто пропустил предыдущий номер нашего журнала, сообщаем: ничего популярней Pokemon'а сегодня на игровом рынке нет. Более того. Можно с уверенностью сказать, что этот Pokemon на сегодняшний день является самой продаваемой игрой за всю историю компьютерных и видеоигр. Эта довольно специфическая японская ролевая игра, в которой игрокам предлагается найти и воспитать кучу разнообразных симпатичных монстров, которыми затем можно меняться с друзьями. За свою сравнительно недолгую жизнь Pokemon превратился в нечто большее, чем просто игру. Теперь это целая индустрия, которая живет своей собственной жизнью. Однако у Pokemona имеется один очень большой и серьезный недостаток: армии его поклонников уж слишком мало лет. Именно поэтому большинство "серьезных" и "взрослых" журналов, типа нашего, стараются этот феномен просто не замечать.

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

E–mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru





За последние две недели количество сенсаций, достойных отдельного разговора, причем не только в одной лишь рубрике игровых новостей, превысило все возможные пределы. И это, безусловно, хороший знак. Ведь именно он, как никакой другой, говорит нам о том, что жизнь в стане разработчиков все еще, как говорится, бьет ключом и что нам рано еще начинать беспокоиться по поводу кончины наших ненаглядных игрушек.

Кроме этого, все эти незапланированные сенсации, о которых вы прочтете чуть ниже, в очередной раз доказали нам ту банальную истину, что в мире электронных игр ничего загадывать наперед нельзя. В нем сегодня все меняется с такой поразительной скоростью, что диву даешься. Так что не верьте никаким предсказателям - они все равно ничего толком не знают. Просто играйте в игры и наслаждайтесь жизнью уже сегодня, так как второго такого шанса у вас уже может не быть никогда.

SHENMUE: *29.12.99*

Дети XXI века! Созданный лично для вас проект **Shenmue Chapter 1: Yokosuka**, скромно названный ее авторами «сверхшедевром», скоро появится на прилавках японских магазинов. Произойдет это знаменательное событие, к которому мы, честно говоря, были не готовы, уже двадцать девятого декабря этого года. Однако для некоторых счастливчиков, заранее заказавших себе эту, с позволения сказать, игру, встреча с прекрасным состоится еще раньше, а именно 24.12.99. Вместе с объявлением новой даты выхода своего самого масштабного проекта команда **AM2** и ее руководитель **Yu Suzuki** поделились с народом его новыми подробностями, о которых вы сможете узнать в следующем номере нашего журнала. А пока могу сказать лишь одно: такой сумасшедшей и загадочной игры, как **Shenmue**, на моей памяти давно уже не было. А может, и вообще никогда. Начнем с того, что мы так до сих пор и не знаем, что же конкретно будет находится на ее четырех дисках. И это при всем при том, что на описание того, что мы уже знаем о **Shenmue**, может потребоваться столько места в журнале, что мало не покажется. К счастью, уже в начале следующего года все встанет на свои места.











Да, чуть не забыл. Для тех, кто не следит за происходящими в мире видеоигр событиями, стоит напомнить о том, что игра **Shenmue Chapter 1: Yokosuka**, которую можно кое-как отнести к жанру японской RPG, выйдет на игровую приставку **Dreamcast**. Ее же разработчиком выступает команда **AM2 of CRI** (бывшая **Sega AM2** и **Sega R&D #2**), которая до покупки последней корпорацией **CSK** прославилась такими суперхитами, как **Virtua Fighter**, **Virtua Striker**, **Daytona USA** ну и так далее (полный списочек их заслуг все еще находится по адресу www.sega-rd2.com).

Кстати о **Virtua Fighter'е**, а точнее о его четвертой части. В своем последнем интервью наш ненаглядный **Yu Suzuki** намекнул народу о том, что он все-таки будет и что в нем он надеется использовать множество новых идей, которые посетили его при создании первой части **Shenmue**. К сожалению, ничего большего из **Suzuki** журналисты вытащить так и не смогли, однако и этого оказалось достаточно для того чтобы фанаты **Sega**, ой, извините, теперь уже **CRI**, пришли в полный восторг.

FINAL *FANTASY* IX *УЖЕ* ОТЛОЖЕНА,

и это при всем при том, что ее до сих пор так никто и не объявлял, но обо всем по порядку. Основной причиной того, что выход в свет **Shenmue** был перенесен с весны 2000 года на двадцать девятое декабря, было то, что японское издательство **Enix** сообщило журналистам о том, что ее грядущий суперхит для **PlayStation Dragon Quest 7** (который был зарезервирован японскими игроками в количестве более 3 миллионов копий и который должен был появиться в продаже 29.12.99) был отложен на весну. Сразу после этого издательство Square проговорилось финансистам о том, что она не сможет выпустить в этом финансовом году, который кончается в марте, свой потенциально самый прибыльный проект за последнее время, то есть **FF9** для **PlayStation**. Причиной для этого, по словам **Square**, стало то, что они не хотели бы выпускать свою суперигру одновременно с седьмым **Dragon Quest'ом** (как будто они это когда-либо собирались делать!). В общем, история эта слишком запутана, чтобы долго о ней разглагольствовать. Однако из нее ясно одно - новая серия **Final Fantasy** будет выпущена в следующем году, причем на оригинальной **PlayStation**.

Но на этом история об отложенных играх от **Square** не заканчивается. Ее последняя официально объявленная игра для **PlayStation**, привлекшая наше особое внимание RPG **Vagrant Story**, также была отложена, правда всего лишь на март. После этого остается лишь задаться вопросом: а не служат ли все эти сообщения о переносе дат выхода потенциально хитовых игр для **PlayStation** знаком того, что **PlayStation 2** в марте все-таки не выйдет? Будем надеяться, что это не так.

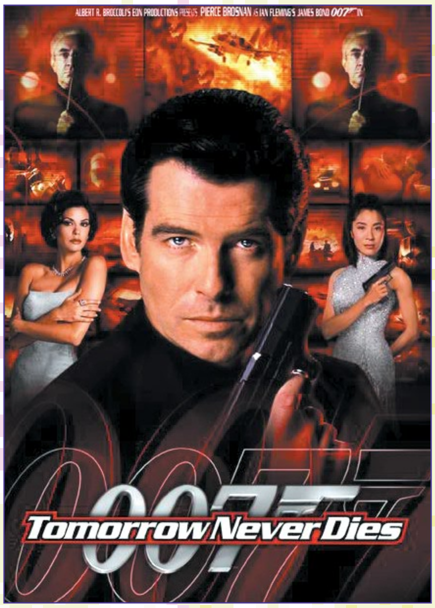
NAMCO *ПРОДОЛЖИТ* ИЗДАНИЕ *ИГР* ДЛЯ *DREAMCAST,*

Причем даже после выхода в свет **PlayStation 2**. Об этом недавно было официально объявлено в Японии руководителем отдела по разработке игр для приставок этой компании. И хотя он отказался сообщить журналистам о том, какие именно проекты **Namco** будет издавать в следующем году на **DC**, из его заявления можно было сделать вывод, что таковых будет по крайней мере 2-3 штуки. Также руководство **Namco** дало всем понять, что, начиная со следующего финансового года, оно намерено выпускать на **Dreamcast** по одной игре в квартал. В общем, будем ждать дальнейших анонсов.

Но не только официальными заявлениями живет мир видеоигр. В нем есть еще и слухи. Так вот, последняя информация подобного рода, которая пришла к нам из источников, близких к описываемой здесь компании, гласит о том, что наша любимая **Namco** намерена выпустить в апреле следующего года эксклюзивно для **PlayStation** оригинальную стрелялку по мотивам ее хита для игровых автоматов **Time Crisis Alpha**. Также нам стало известно о том, что осенью следующего года от данного производителя в залы игровых автоматов поступит продолжение ее шикарной игры **Soul Calibur**. Осталось лишь добавить, что все это пока является лишь слухом, хотя и очень правдоподобным. Нам же осталось лишь дождаться его подтверждения.

ELECTRONIC *ARTS* СКУПАЕТ *ВСЕ*

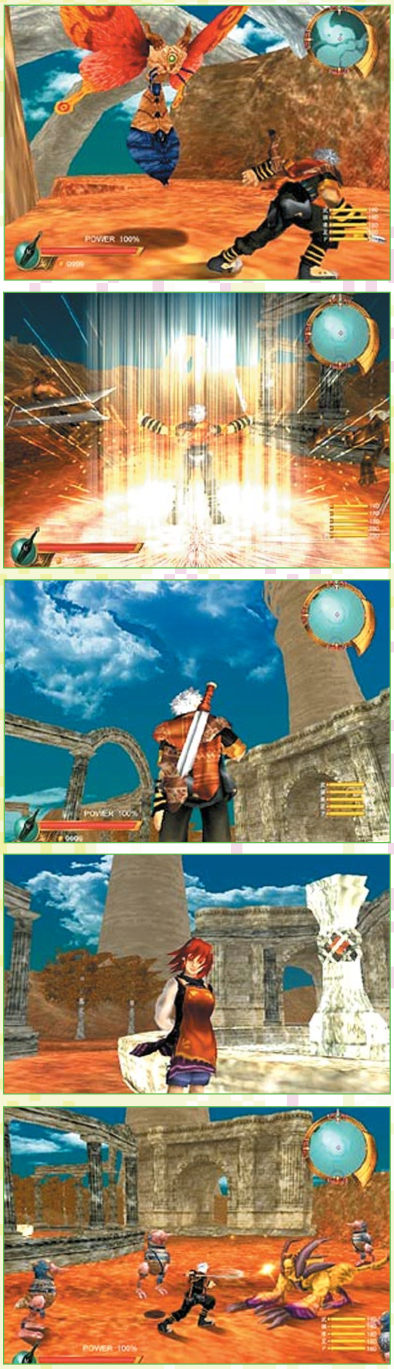
Транснациональная корпорация (по другому ее теперь не назовешь) **Electronic Arts** на днях объявила о том, что она приобрела у кинокомпании **MGM** права на издание, разработку и распространение игр с участием такого персонажа, как **James Bond**. Первым же плодом этого соглашения станет некая игра по мотивам свежевыпущенного фильма **The World is Not**



Enough, которая поступит в продажу для неназванной пока платформы (то есть либо для **PlayStation**, либо для **PlayStation 2**) уже в 2000 году. Но на этом бондиада от **EA**, естественно, не закончится. Согласно тому же соглашению, **Electronic Arts** намерена выпустить еще несколько произведений с Бондом в главной роли. И теперь главное, чтобы популярность этого персонажа не упала, иначе этому договору будет грош цена.

НОВАЯ *RPG* ДЛЯ *PS2*

Была анонсирована недавно японской компанией **From Software**, которая и так уже успела показать для этой приставки пару приличных



Evergrace

по своему виду проектов (**Eternal Ring** и **Armored Core 3**). Этой игрой станет изначально задуманная для **PlayStation** ролевуха **Evergrace**, о которой, на самом деле, практически ничего не известно. Зато у нас уже имеются ее скриншоты, с которыми мы рады вас познакомить.

НОВОСТИ игрового мира

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Urban Chaos



Жанр: action
Издатель: Eidos
Разработчик: Mucky Foot
Интернет: http://www.eidosinteractive.com/urbanchaos/index.html

Самое удивительное, что все, что говорилось об этой игре, самая настоящая правда. Конечно, насколько можно судить по демо-версии. Основная feature - интерактивность. Практически любой предмет интерактивен. Бачок с мусором. Полицейская машина. И даже мирных горожан при большом желании можно расстрелять. Из будущих недостатков игры можно отметить лишь достаточно неудобное управление. А из недостатков демки - ограниченное время, что для Urban Chaos просто неприемлимо.

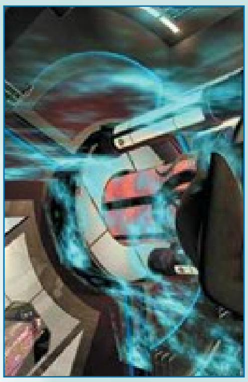
Messiah



Жанр: action
Издатель: Interplay
Разработчик: Shiny
Интернет: www.messiah.com

Он вышел! Точнее, вышла демо-версия, но этого уже достаточно, чтобы убедиться: Shiny время зря не тратила. Принципиально новая концепция, оригинальнейший игровой процесс, мощнейший уровень искусственного интеллекта - все это истинная правда. Прибавьте к этому великолепнейшую графику, почти идеальные модели персонажей и очень необычный дизайн уровня, и можете ничего больше не ждать. Хотя, конечно, демка многим может показаться маловатой и заглюченной...

Star Trek: Hidden Evil



Жанр: action/adventure
Издатель: Activision
Разработчик: Presto Studios
Интернет: http://www.activision.com/games/hiddenevil/

Игры выходят и уходят, а Star Trek остается... Удивительная вещь все-таки! И неужели американцам эта бодяга еще не надоела? Впрочем, мы все-таки игроки свежие, и, возможно, даже среди нас найдутся люди, которые получат настоящее удовольствие от демки Star Trek: Hidden Evil. Не буду спорить, в игре найдется несколько моментов, которые заслуживают отдельной оценки, но, в целом... Графика красивая, но не более того. Ничего в ней сверхнеобычного нет и быть не может. Слухи о движке от Unreal утратили свое значение с первыми же кадрами... Хотя, конечно, каждому свое.

Также не диске вы найдете:

Демо-версии:
AI Wars
Close Combat IV: Battle of the Bulge
Sid Meier's Antietam
Flanker 2.0
Jetboat Superchamps
Killer Loop
Links LS 2000
The Longest Journey
Tyrian 2000
Verge

Патчи:
Homeworld v1.04 Patch
Indiana Jones and the Infernal Machine v1.1 Patch
Half-Life: Opposing Force v1.0.0.1 Patch
Rainbow Six: Rogue Spear v2.05 Patch
Sinistar Unleashed Patch
Warzone 2100 v1.10 Patch

Ролики:
Dead or Alive 2
Mission Impossible 2 (Widescreen)
Entrapment (Widescreen)
Thomas Crown Affair (Widescreen)
The World is not Enough (Widescreen)
Neverwinter Nights
Tekken Tag Tournament
Virtual On: Oratorio
Tangram

СИД *МЕЙЕР* ВЫСИЖИВАЕТ *НОВЫЙ* ПРОЕКТ

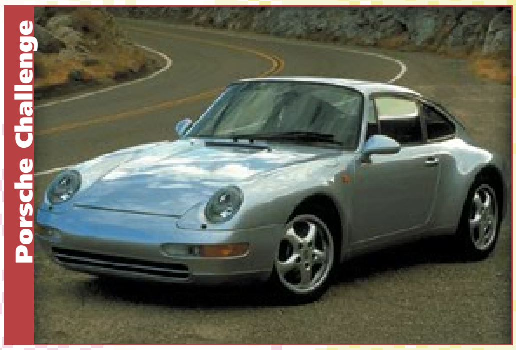
PC

Наверное, все помнят великолепно разыгранную **Electronic Arts** и **Microprose/Hasbro** сенсацию под названием **«Мейер будет делать Civilization 3»**, от которой в свое время съехала крыша не у одного журналиста на **E3**, пытавшегося понять, что же на самом деле стоит за всеми заявлениями **Мейера и Co.** Лишь спустя месяцы выяснилось, что никакой сенсации на самом деле не произошло, и **Firaxis** продолжает трудиться над новыми проектами для **Electronic Arts**, а имя и немножко девелоперского таланта за солидную сумму просто «одолжены» команде **Microprose**. Так или иначе, новый суперпроект Мейера, по масштабам превосходящий все, что было некогда создано Мастером, находится в разработке параллельно с **Civilization 3**. Самое замечательное то, что уже совсем скоро мы узнаем, что же это за проект такой. Являясь финальной частью в трилогии **Sweep of Time** (включающей в себя **Civilization** и **Alpha Centauri**), новый проект будет официально представлен публике 17 декабря сего года. Вэб сайт **Firaxis** ласково кличет его **"Sid's Next Big Thing"**, что явственно отделяет данную игру от своеобразного хобби игрового мэтра - клепания реалтаймовых варгеймов на историческую тематику. Кстати, для заинтересованных: **Antietam!**, долгожданный сиквел **Gettysburg!**, уже вышел в свет. А никто даже не заметил! Конкретно о новой игре Мейера пока мало что известно, однако на том же официальном сайте висит большая картинка доисторического яйца, похожего на яйца динозавров из палеонтологического музея. Что ж, симуляция жизни до появления на планете человека стала бы вполне логичным шагом для Мейера. Мы поиграли в настоящем, заглянули в будущее. Не пора ли оглянуться на прошлое? Скоро узнаем.

НОВЫЙ *NEED* FOR *SPEED*

PC, PlayStation

Нет, речь идет вовсе не о несчастном **NFS: Motor City**, уйму раз уже демонстрировавшемся на различных выставках и все никак не вышедшем, а о классическом продолжении не менее классического гоночного сериала **Electronic Arts**. Как нам стало известно из авторитетных источников, выпуск новой игры из сериала **NFS** намечен на март месяц, и уже буквально через парутройку недель издатели начнут активную рекламную кампанию по продвижению... автомобилей производства компании **Porsche**. Все дело в том, что **Need for Speed**, сообразно определившейся моде на официальное лицен-



зирование целых автомобильных марок, решил связать свою дальнейшую судьбу именно с **Porsche**. Неожиданный поворот объясняется просто - **EA** надо куда-то девать отличную эксклюзивную лицензию, полученную от вышеупомянутой легендарной компании. Конечно, это не **Ferrari** (повезло **Acclaim**, повезло **Sega**, - возможно, многим еще повезет, благо моделей много), но все же в комбинации с одним из самых продаваемых имен в истории гоночных игр уловка легко сработает. Впрочем, не стоит забывать и про «гениальный» **Porsche Challenge** на **PS**... **Electronic Arts** пока не подтвердила не только даты выхода, но даже и факта существования проекта. Но это не беда, мы ведь с вами и так все уже знаем.

ОСНОВНАЯ “ФИШКА” MAKEN-X ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В СОВЕРШЕННО НЕВЕРОЯТНОМ ДИЗАЙНЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И МОНСТРОВ. ПРАВДА ПО КАКИМ-ТО ПРИЧИНАМ ИЗ ИГРЫ ИСЧЕЗЛИ СВАСТИКИ И ФАШИСТЫ...

Maken X



ATLUS *СТАЛ* КРУТЫМ

Небольшое японское издательство **Atlus** на днях неожиданно разродилось таким хитом, о котором многим другим издательствам остается пока лишь мечтать. Речь здесь идет об игрушке **Maken X** для **Dreamcast**, которая повергла в шок буквально всех, кто с ней столкнулся. Этому мистическому триллеру от первого лица, в котором вам придется играть роль меча, промывающего мозги своим жертвам, удалось привлечь к себе внимание многих игроков, что, естественно, положительно сказалось на его популярности. Более того, почуяв возможность нагреть руки на его привлекательности в глазах покупателей, **Sega** объявила о том, что она самолично займется распространением и изданием **Maken X** за пределами Японии. Без всяких сомнений, данному проекту это не помешает.

А тем временем в Японии, где уважение к продукции **Atlus** у игроков намного выше, чем во всех остальных частях света, руководство этой компании сообщило о том, что она намерена поддержать своей высококлассной продукцией такую приставку, как **PlayStation 2**, для которой она готовит сразу несколько новых проектов. Будем надеяться, что они окажутся такими же яркими и привлекательными, как получивший мировое признание **Maken X**.

LUCASARTS *АНОНСИРУЕТ* НОВУЮ *ИГРУ*

Как вы уже могли, наверное, догадаться, по мотивам фильма **Star Wars: Episode 1**. Итак, после довольно слабой бегалки-стрелялки и более-менее достойной гонки игровое подразделение **Lucas'a** решило попробовать свои силы на новом поприще и объявило на **PlayStation** некую игру под названием **Jedi Power Battles**. Почему некую? Да потому что из того пресс-релиза, который распространила **LucasArts** по этому вопросу, понять природу этой игры не представляется возможным. У одних журналистов сложилось впечатление, что **Jedi Power Battles** будет представлять собой трехмерную драку. Другие же писаки склонны относить это неясное произведение в разряд игр жанра action. В общем, сплошные загадки, разгадывать которые мы пока не будем. Пусть лучше **LucasArts** соберется с мыслями и, снабдив нас скриншотами, расскажет о своем новом приставочном проекте поподробней сама.

НЕДО *ULTIMA*

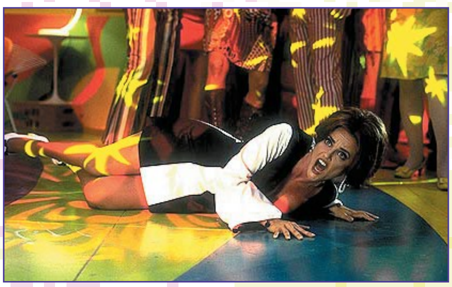
Уже после появления демо-версии долгожданной **Ultima IX** появились некоторые сомнения в работоспособности финального релиза. Которые, увы, полностью подтвердились. **Electronic Arts** (а Pc'шные новости сегодня просто-таки являются настоящим бенефисом этого игрового монстра), будучи не в состоянии терпеть Гэрриотовское занудное отлаживание, облагораживание и обезбаживание великого шедевра, выпустила игру в том виде, в каком она была на момент истечения последних сроков. В результате мы увидели лучшую игру сериала **Ultima**, но практически не играбельную на машинах слабее **Pentium III/Athlon с 128 Мб RAM**, содержащую уйму багов, включая и неработоспособность под **Direct X7**, не оптимизированную под **Direct 3D** (читай, безумно тормозящую подо всеми разновидностями плат от **Nvidia**, **S3** и иже с ними, кроме **3dfx**). Не будь **Ascension** шедевром, все бы плюнули и забыли это чудо, как страшный сон. Вся беда в том, что на этот раз **Origin** удалось превзойти саму себя и произвести на свет далеко не «рядовую» RPG. Разработчики немедленно принялись за создание патчей и написание статей по оптимизации производительности. В связи с этим наш журнал решил несколько повременить (до следующего номера) с обзором нетленного творения Ричарда Гэрриота до появления более хорошо отлаженной версии игры. То же самое советуем и нетерпеливым геймерам. Поиграть в **U9** стоит несомненно, но в данной ситуации лучше немного подождать. Все выходящие патчи, разумеется, будут опубликованы на наших демо-дисках.

AUSTIN *POWERS* И *DUKE* NUKEM *ПОРОДНИЛИСЬ*

На самом деле, все, конечно, не так страшно. Просто-напросто издательство **Rockstar Games** намедни объявило о том, что оно намерено выпустить в 2000 году несколько игр, в названии которых вы увидите имена этих двух супергероев. Первого **Rockstar** надеется осчастливить появлением сразу в нескольких играх для различных платформ (**Game Boy Color, Sony PlayStation, PC**), а второго, увы, только в одной, но зато на **PlayStation 2**. К сожалению, никакой более конкретной информации по поводу этих громких проектов к нам не поступало, однако **Rockstar Games** обещала вскоре исправить эту оплошность. Будем ждать.









BALDUR`S GATE II: SHADOWS OF AMN

Сергей Дрегалин

Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: BioWare
Требование к компьютеру: P200, 32Mb RAM, 2Mb Video RAM
Интернет: http://www.interplay.com/bgate2/
Дата выхода: осень 2000 года

10 ноября сладкая парочка Interplay/BioWare громогласно и без утайки объявила о своем проекте Baldur`s Gate II. Большой новостью, или тем паче откровением, этот анонс не стал. Официальное подтверждение о работе над сиквелом после грандиозного успеха оригинального проекта было только вопросом времени. И час пробил.

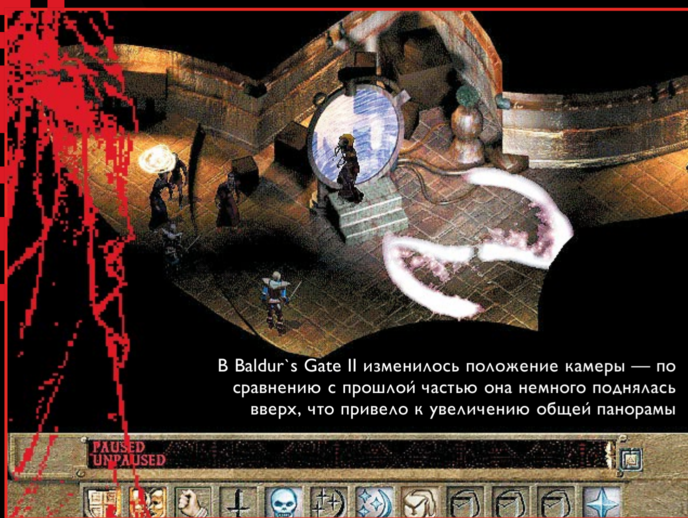


ИСТОРИЧЕСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Еще совсем недавно я с чистой совестью говорил, что о Baldur's Gate II не известно ровным счетом ничего, если не считать факта его эмбрионального состояния. Дескать, игра состоится, но пока она только-только обретает формы и во что со временем трансформируется – не ведомо. Все это было справедливо, за исключением одного – **Baldur`s Gate II** далеко не так молод, как это кажется на первый взгляд. Работа над сиквелом, по заявлению ребят из BioWare, кипит на протяжении уже двух лет.

Интересно получается, не находите? Два года праведных трудов — а о проекте официально было объявлено только месяц назад. И больше того, за все это время не произошло никакой утечки информации — даже Blizzard, известный своей параноидальной манией секретности, не умеет так прочно удерживать информацию за стенами рабочего офиса. В чем секрет? Попробуем провести небольшое расследование.

Судьба у оригинального **Baldur`s Gate** была достаточно богата. В непорочном девичестве проект вообще носил другое имя (Iron Throne) и задумывался как калька с Diablo. Но в какой-то момент руководство ударило кулаком по столу и на сто восемьдесят градусов изменило политику партии, превратив **Baldur`s Gate** в полностью самобытный и очень масштабный проект. Ключевое слово в данном случае — «масштабный».



В Baldur`s Gate II изменилось положение камеры — по сравнению с прошлой частью она немного поднялась вверх, что привело к увеличению общей панорамы

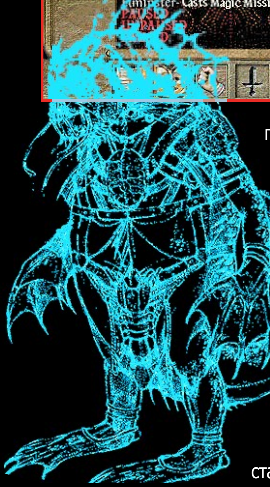
Вспомним анонсы полутора-двухгодичной давности. Привожу буквальную цитату: «Мы планируем выпустить **Baldur`s Gate**, а следом за ним сразу два сиквела... Работа над всеми тремя проектами ведется параллельно, поэтому продолжения появятся без особых задержек...». Если говорить кратко, то было заявлено, что в первой части игры персонажи будут прокачиваться в среднем до седьмого уровня, во второй — до тринадцатого, а в третьей — до двадцатого.

К Рождеству прошлого года **Baldur`s Gate** благополучно появился на полках магазинов и немедленно начал пробираться к вершинам игровых топ-чартов. Там он прочно обосновался, красуется и поныне. Но на волне всеобщего ажиотажа и «балдурсмании» старые анонсы были погребены под кипой писем от благодарных фэнов, и про два обещанных сиквела все как-то начисто забыли. Конечно,









...появление аддона Tales Of The Sword Coast все восприняли как должное (как же так – чтобы хит и без продолжения?!), но о том, что был анонсирован еще в незапамятные времена, мало кто вспомнил.

Прошел без малого год со дня релиза **Baldur`s Gate**. Оба продолжения должны были появиться спустя считанные месяцы с момента начала продаж оригинального проекта. Tales Of The Sword Coast вышел, тут все чисто. Но где второй сиквел?!

А его нет и, что примечательно, попросту не будет. Зато, как уже говорилось в самом начале статьи, 10 ноября был анонсирован полностью самостоятельный **Baldur`s Gate II**. Не наводят ли эти факты на определенные мысли? А если в свете этого вспомнить загадочную фразу разработчиков о том, что работа над проектом ведется уже два года...

Вывод простой — ничего сверхоригинального можно даже и не ждать. Кроме того, вся официальная информация только подтверждает этот вывод.

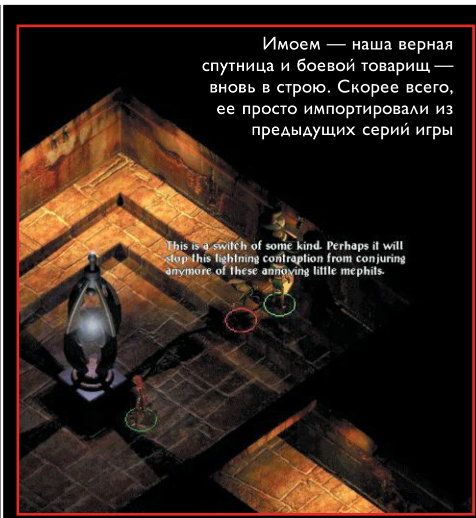
БАЛДУРС *ПОД* НОМЕРОМ *ДВА*

Давайте отталкиваться от того, что как минимум на две трети **Baldur`s Gate II** будет копировать своего предшественника. Во-первых, технической базой для игры послужит старый добрый движок Infinity, который, правда, притянут за уши к современным (на момент выхода) требованиям. Во-вторых, игровая механика по-прежнему будет строиться на второй редакции правил AD&D. Этот факт несколько обескураживает, так как **Baldur`s Gate II** появится на полках магазинов осенью следующего года, а уже в августе начнутся продажи свода правил Третьей Редакции. В третьих, по большому счету не изменятся интерфейс, число участников группы, механика боя, система диалогов, используемая наличность, процесс экипировки... И так далее, и так далее. Тогда что же нам ожидать нового от игры? Отвечаю — новых приключений. Новых глобальных приключений на юге побережья Мечей (Sword Coast) в местечке Amn.

Итак, давайте разбираться с нововведениями. Сразу предугадаю самый первый животрепещущий вопрос и отвечу — да, можно. Да, можно импортировать персонажей из предыдущих двух игр. При импортировании могут быть изменены некоторые параметры и/или скиллы, что диктуется доработками и модификациями в игровой механике **Baldur`s Gate II** по сравнению с предшественником.

Впрочем, **Baldur`s Gate II** можно рассматривать и как полностью самостоятельный проект, начав новую игру с генерации персонажа. К набору доступных рас были добавлены полуорки (Half-orcs) и темные эльфы (Drow). Однако последние не имеют никаких бонусов или пенальти по сравнению с обычными эльфа-





Имоем — наша верная спутница и боевой товарищ — вновь в строю. Скорее всего, ее просто импортировали из предыдущих серий игры



Еще один культовый персонаж — Drizzt... Если у кошек девять жизней, то у этого темного эльфа их, по крайней мере, десятки тысяч — сколько раз его умерщвляли за пару мечей и крутые доспехи, а он по-прежнему живехонек!



ми и были введены скорее для проформы под прессингом со стороны фэнов Дриззта. К набору классов было добавлено еще более двух десятков профессий самого разного рода, например, теперь без проблем можно стать assassin (наемный убийца).

Предположим, персонаж создан, а как обстоят дела с его прокачиванием? Замечательно обстоят, скажу я вам. Лимит по набору очков опыта по-прежнему существует, но по сравнению с **Baldur`s Gate** ограничивающая планка поднялась на несколько порядков выше. Итак, внимание — максимально возможное количество очков опыта равно 2.950.000! Т.е. без малого три миллиона. Как это сказывается на уровне персонажа можно увидеть в нижеследующей табличке.

КЛАСС	УРОВЕНЬ ДЛЯ 2.950.000 ОЧКОВ ОПЫТА
FIGHTER	19
PALADIN	17
RANGER	17
WIZARD	17
CLERIC	21
DRUID	24
THIEF	23
BARD	23

Про уникальный и глобальный мир я даже не буду распространяться — грандиозный размах разработчиков, начатый еще в **Baldur`s Gate**, во всю проявит себя и во второй части игры. Объявлено о сотне с лишком квестов разной степени сложности и протяженности.

В общем, с точки зрения игровой механики и вселенной никаких нареканий быть не должно. Вселенная Forgotten Realms проработана до деталей, соответствующая лицензия у разработчиков имеется, дизайнеры и левел-мэйкеры свой хлеб не даром едят. Да и, кроме того, со сценарно-сюжетной частью у **Baldur`s Gate** было все в порядке, поэтому есть основания полагать, что и во второй части курьезов и ляпов не будет. Стучим по дереву...

Техническое исполнение **Baldur`s Gate II** оказалось более критичным по части необходимости внесения изменений. Оно и понятно — хороший сюжет остается хорошим независимо от времени, а вот движок имеет неприятную особенность серьезно устаревать всего за несколько лет. Поэтому и приходится ребятам из BioWare прилагать все усилия, чтобы сделать свой немолодой Infinity конкурентоспособным в новом столетии. Основное подновление — использование аппаратной трехмерной акселерации. Нет, движок не будет полностью трехмерным; просто там, где это возможно, прорисовка будет перекладываться с электронных плеч процессора на плечи 3D ускорителя. Проще говоря, технология копирует аналогичную технологию из Diablo — все эффекты освещения, прозрачности, тумана и некоторые другие будут обсчитываться ускорителем. Понятно, что качество и скорость от этого только выиграют.

Второе долгожданное нововведение — увеличение разрешения с 640x480 до 800x600. Эта малозначащая на первый взгляд деталь довольно существенна, так как большее разрешение дает большую панораму обзора. А значит, вы сможете раньше обнаружить противника, быстрее сориентироваться на местности и так далее.

Игровой интерфейс, как видно по скриншотам, остался нетронутым. Разве что слегка была подретуширована и без того великолепная графика отдельных элементов. Внутренних изменений также практически нет, даже от бега, который благополучно был добавлен в Planescape: Torment, разработчики решили отказаться — мол, дисбаланс и-все-такое-прочее. Но, тем не менее, скорость ходьбы персонажей увеличили, чтобы свести к минимуму время на перемещение по «пустым» локациям.

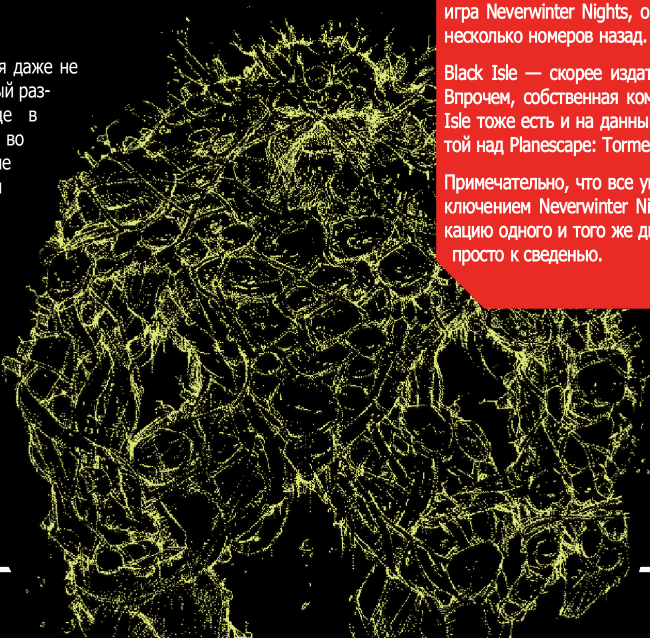
ПУТАНИЦА С РАЗРАБОТЧИКАМИ

Уже не раз и не два я слышал, что, оказывается, «разработкой Baldur`s Gate занималась команда Black Isle Studios». Не верьте этой дезинформации, это не так! Давайте, чтобы раз и навсегда разобраться в этом вопросе, расставим все точки над «ё».

Да, название Black Isle — подразделения Interplay — фигурирует в титрах и заставке игры, но реально разработкой Baldur's Gate эта контора НЕ занималась. Команда разработчиков носит имя BioWare, и именно эти ребята работают над линейкой сериала Baldur's Gate. Все три проекта (сам Baldur`s Gate, Baldur`s Gate: Tales of The Sword Coast и готовящийся Baldur`s Gate II) разработаны/разрабатываются ими и только ими. Еще один известный рабочий проект BioWare — игра Neverwinter Nights, о которой мы рассказывали несколько номеров назад.

Black Isle — скорее издатель, нежели разработчик. Впрочем, собственная команда девелоперов у Black Isle тоже есть и на данный момент она занята работой над Planescape: Torment и Icewind Dale.

Примечательно, что все упомянутые проекты (за исключением Neverwinter Nights) используют модификацию одного и того же движка Infinity. Это уже так, просто к сведенью.



На этом все более или менее кассовые сведения о **Baldur`s Gate II** исчерпываются. Все, что осталось за рамками разговора (а это многопользовательская игра, система боя, NPC, магия и многое другое), пока полностью скопировано из оригинальной игры или, в лучшем случае, слегка разбавлено парой новых количественных дополнений.

Не скажу, что пресс-материалов по игре слишком много, но того, что есть, вполне хватает для составления первого впечатления. И впечатление это двойственное. Например, глядя на пресс-релизы и скриншоты из **Baldur`s Gate II**, Главный охарактеризовал проект лаконичным словом «халтура». Тут с ним нельзя ни согласиться — вторая часть игры призвана совершить большой кассовый сбор при минимальных вложенных усилиях и средствах...

С другой стороны, одно я знаю точно — будем играть. Будем самозабвенно и с безудержным азартом играть в **Baldur`s Gate II** точно так же, как играли год назад в первую часть.

Вершины топ-чартов заказаны. Кошельки подготовлены. Осталось только хоть как-то совладать с томительным ожиданием...

TEKKEN TAG TOURNAMENT





Платформа: PS2
Жанр: fighting
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Интернет: www.tekkentagtournament.com
Дата выхода: март 2000

Борис Романов

Свежеиспеченное мультиплатформенное издательство Namco благополучно достигло «культового» статуса. А это означает, что к любой его игре, на разработку которой было потрачено больше пятнадцати копеек, моментально приковывается всеобщее внимание. Мы их всегда восхваляем, периодически завышаем им оценки и не несем за это никакой ответственности.

И пускай через месяц после выхода в свет ее очередного «шедевра» отношение к нему почему-то сменяется на значительно более сдержанное, сути дела это не меняет. Ведь все мы все равно прекрасно знаем, что Namco — это всегда круто и, самое главное, модно, а об остальном пусть пекутся жалкие эстеты.

А началась вся эта вакханалия вокруг продукции сравнительно небольшой и, казалось бы, потерявшей статус лидера японской индустрии видеоигр компании Namco с выхода в свет революционного продукта под названием Tekken для свежеиспеченной приставки PlayStation (для справки: первый Tekken появился в продаже тридцать первого марта 1995 года). Революционен он был, как вы все теперь знаете, совсем не благодаря своему содержанию, которое было не только позаимствовано у других представителей жанра, но и не было доведено до ума. Шокировал игроков (и меня в том числе) он тем, с какой страстью и с каким рвением разработчики из Namco попытались представить нам свой, прямо скажем, не самый лучший в мире продукт. И я не побоюсь сказать, что именно Tekken впервые показал нам то направление, в котором будут развиваться 32-битные игры, так как именно в нем мы впервые увидели в трехмерной игре все то, что





















принято называть умными словами «production values» (то есть различную мишуру типа видеороликов, звуковых дорожек, достойных выпуска отдельным изданием, и т.д. и т.п.). И именно начиная с него, мы стали потихоньку замечать тот факт, чтоונико-Мариовскому периоду в развитии видеоигр приходит конец и им на смену приходят такие герои, как Paul Phoenix и Nina Williams.

Так вот, больше такого не будет. Теперь уже Tekken`у с Resident Evil`ом, занявшим позиции Соника и Марио, вскоре придется уступить дорогу молодым да ранним. И эти молодые да ранние обязательно появятся, так как в противном случае наш интерес к видеоиграм постепенно сойдет на нет. К счастью, для таких компаний, как Namco, подобные произведения пока не появились на прилавках магазинов, и эту пустоту все еще способны занять наши старые знакомые в новом «флаконе», такие как Resident Evil Code Veronica или **Tekken Tag Tournament**. Ради последнего, собственно говоря, вся эта статья и затевалась.

Tekken Tag Tournament можно было бы по праву назвать самым большим позором Namco, если бы она не объявила о том, что ее последний аркадный полухит (интерес к которому японцы высказали в том же объеме, что и к очередному Street Fighter`у или 1999-ому King of Fighters`у) не выйдет на предназначенной для него самой судьбой PlayStation. Все дело в том, что по своей сути эта игра представляет собой все тот же третий Tekken, только с дополнением в него старых героев из предыдущих двух частей данного сериала и обогащением его новой опцией. Эта новинка, а именно возможность смены во время боя одного игрока на другого, то есть «tag», позволила в свое время пусть не надолго, но вдохнуть новую жизнь в двухмерные драки от Capcom. Однако Namco — это не Capcom, и от нее мы пока еще вправе ждать много большего, чем добавление в сиквел одной новой опции. К счастью, данная японская компания, как выяснилось, понимает это не хуже нас. И вместо того чтобы выпустить TTT на PlayStation (где она продалась бы намного большим тиражом), порадовать тем самым фанатов, а заодно предоставить нам почву для пересудов на тему «как низко пала наша любимая Namco», она решила поддержать свой непогрешимый имидж.

Результат этого решения перед вашими глазами: все наши любимые герои из всех трех серий Tekken`а были воссозданы на PlayStation 2 во всей красе, на которую только способна сегодня эта приставка. На них не видно ни одного сочленения, из них не торчит ни один полигончик, их мимика и движения выглядят настолько реальными, насколько это можно, а их детализации позавидует любой герой многочисленных «силиконовых» роликов из нашего славного прошлого. К сожалению, в результате этого в очередной раз пострадал задний план, на полноценную реализацию которого у Namco уже не хватило полигонов (вместо них нас снова ждут, в основном, спрайты с небольшими вкраплениями низкодетализованных трехмерных объектов), но это уже не важно. Самое главное, что Tekken выходит на второй PlayStation со всеми вытекающими отсюда последствиями. А все остальное — ерунда.

Подведем итог. Четвертого марта на PlayStation 2 выйдет, наверное, одна из самых фанатских игр современности, пропустить которую, по идее, не сможет ни один настоящий поклонник PSX и видеоигр в целом. А вот разделят ли мое мнение японцы, мы узнаем уже через какие-то там 3-4 месяца.

Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Онлайн: www.thesims.com
Дата выхода: начало 2000 года

SIMS

















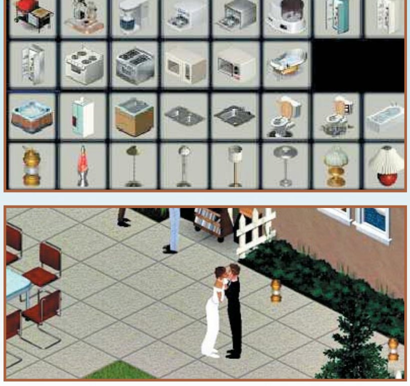
Дмитрий Эстрин

Вопросы человека, не знакомого с компьютерными играми, способны завести в тупик кого угодно. Они наивны, возмутительны и наглы. Вы потратите кучу времени на объяснение того, почему у какого-нибудь доктора в сверхинтерактивном Half-Life нельзя спросить, который час. Почему главный герой Revenant не может набить морду NPC. Или почему в Tomb Raider Лару Крофт нельзя... Ладно, оставим в покое Tomb Raider. Так вот, в отношении Sims на любой подобный вопрос смело отвечайте: «Да, можно. Причем легко.»...

По крайней мере, главный идеолог проекта Уилл Райт (Will Wright) именно так и делает, не забывая при этом мило улыбаться и снабжать свои односложные реплики невероятнейшими примерами. После этого о большинстве других игр как-то достаточно быстро забываешь. Хотя понять до конца, что же нам такое готовится, оценить масштаб работы Maxis (или даже недооценить) не особенно просто. Нет, это не развернутая версия Томаготчи. Нет, это не Creatures с людьми вместо норнов. Нет, это не очередной SimCity с оригинальнейшей идеей. Хотя при желании концепцию Sims можно толковать по-разному. Думаю, сторонники противоположных точек зрения сойдутся в том, что эта игра представляет собой самый смелый и самый последовательный эксперимент, в котором разработчики пытаются создать модель человеческой жизни, за все последнее время. Высочайший уровень интерактивности встречается с мощнейшим искусственным интеллектом. Сочетание революционное. Добавьте к нему особый стиль Maxis и... в общем, это и есть **Sims**.

С чего все начиналось? Успокойся, дорогой читатель, я вовсе не собираюсь в очередной раз рассказывать о том, как хитрая Maxis превратилась в brand`a игровой индустрии. Хотя и сильно надеюсь, что вам известно, что разработчиков, находящихся под крылом Electronic Arts, отличает такая черта, как консервативность. Или — традиционность, кому как больше нравится. И, конечно, было несколько странно некоторое время назад слышать, что Maxis разрабатывает такое многокомплексное чудовище, как **Sims**. По крайней мере, ничего подобного раньше у разработчиков просто не получалось. Все объясняет изначальная идея Уилла Райта. А состояла она в разработке абсолютно проходного по всем параметрам проекта. Есть такие полупрофессиональные CAD программки, смысл которых состоит в том, чтобы среднестатистический американский тупица смог изменить интерьер своего дома. Разумеется, в свое время подобные программки пользовались невероятной популярностью (в настоящий момент просто нет достойного представителя, позволяющего говорить о глобальности явления). В общем, эдакие Deer Hunter`ы, позволяющие собрать домик своей мечты, навели Уилла Райта на мысль о создании серьезного, слегка игрового и более комплексного продукта. Чтобы это было, во-первых, fun, во-вторых, easy, а в итоге — cool. Но как сделать из подобной программы игру? Не думаю, что проблему решила бы идея мебельного тетриса или какая-либо другая ахинея. Таким образом, сначала появились действующие лица (люди, просто люди), которые постепенно вытеснили расстановку кресел и диванов на второй план. Так что основная идея родилась не сразу.

Что представляет собой **Sims** в настоящий момент? Все действие строится вокруг наитипичнейших американских персонажей, которые в самом начале игры генерируются в стиле RPG-игр. Всего несколько основных характеристик: активность, общительность, уровень обаяния и т.д. и десятки дополнительных. Нужно выбрать пол главного героя, с точностью до незначительнейших деталей сгенерировать его внешность. Похожесть возможна, повторение — исключено. Итак, мы собрали такого слегка закомплексованного американца, который любит смотреть телевизор, не отрываясь от процесса поглощения гамбургеров, при этом не умеет готовить и старательно избегает встреч со своими соседями. Дабы окончательно сформировать образ типичного лопуха среднего запада, назовем его Боб и временно оставим несчастного в покое.



Теперь надо собрать домик. Есть некоторое количество средств, с помощью которых можно обзавестись всем самым необходимым. Для начала купить землю. Потом разметить территорию для постройки дома. Потом соответствующим образом расставить мебель. Конечно, можно запихнуть нашего Боба в жуткую конуру без окон с одиноким телевизором, микроволновой печью (куда без нее) и ободранным креслом, в котором главному герою предстоит проводить все свое время. Однако на веселое продолжение в этом случае полагаться не придется. Боб разжиреет, отупеет и, в конце концов, будучи в глубокой депрессии, взорвет к чертовой бабушке СВЧ-печку вместе со своей конурой, потому как так и не усовершенствует свой cooking skill. От того, насколько правильно вы разместите диванчик, будет зависеть настроение главного героя. Выбор телевизора









окажет решающее значение на формирование внутреннего мира Боба. А наличие ванной комнаты позволит ему беспрепятственно общаться с посторонними людьми со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Теперь надо найти подходящую работу для Боба и закончить, таким образом, организацию его жизненного уклада. С этого момента все может происходить без вашего вмешательства. Наверное, первым делом Боб уткнется в телевизор. Рано или поздно он захочет пожрать, самостоятельно подойдет к телефону и закажет пиццу с подобающей случаю Кока-Колой. Поскольку человек он достаточно инфантильный, то выкидывать мусор он не будет, ему — лень, и вообще... Боб лучше вызовет домработницу, хотя, в принципе, может и не вызывать, типа, и так сойдет. Если вас такой персонаж прикалывает, то, конечно, можете бездействовать, наслаждаясь посте-











пенным дичанием героя, но в этом случае рекомендуется все-таки как-то на него воздействовать. Игрок в состоянии прямо указать, что Бобу нужно делать. Конечно, не факт, что он все так и сделает. А если и сделает, то, возможно, не так. Но рано или поздно вы добьетесь своего. Заставьте Боба прочитать «Книгу о вкусной и здоровой пище», и он больше не будет травиться вредной пиццой. Научите его убирать за собой, и он сам поймет, в чем заключается нехитрый секрет американского счастья. Кроме того в результате экономии на домработнице с пиццей освободится некоторое количество средств, которые можно истратить по назначению. Что ж, порадуйте Боба и купите ему новый телевизор во всю стену. А потом — машину. И — бассейн. В скором времени вы заметите, что Боб из бывшего закомплексованного школьника превратился в респектабельного бизнесмена, который каждое утро засматривается на хорошенькую соседку по имени Лара... Романтическим вечерком деликатно подтолкните Боба к дверям соседнего дома — Лара должна быть рада гостю, у которого есть свой собственный бассейн. Молодые люди разговорятся и... условятся о совместных шашлыках на заднем дворике. Отношения могут развиваться по-разному, в конце концов, Боб — далеко не единственный парень, да и одевается он как-то странно, но... предположим, что ему повезло: помогло наличие бассейна и умение готовить.

Есть ли в игре секс? Ну, разумеется, есть, Sims — все-таки реалистичная игра. Секс в игре есть, только он вырезан и остается как бы за кадром. Действие сразу переходит к конечному результату интимных отношений, то есть, к сынишке, которого счастливые родители сообразно обстоятельствам назовут Гарри. Но как-то все слишком жизнерадостно у нас получается, не находите? Ну, конечно, Боб начал пить, кроме того он волочится за этой толстухой Моникой (другой соседкой). Моника обожает устраивать вечеринки, приглашает к себе кого ни попадя, и вообще о ней рассказывают разные нехорошие истории. Но Боб уже морально разложился, он употребляет неприличные слова и предпочитает веселых друзей семье. Сынишка Гарри, несмотря на это безобразие, растет и, естественно, превращается в очень злого подростка. В скором времени он начнет ругаться в точности как папаша. И так далее. Продолжение, как вы понимаете, может быть любым. Многое будет зависеть от вас, многое решит чистая случайность, а все остальное окажется подчинено жесткой игровой системе, которая во многом напоминает тот же SimCity 3000.

В том, что персонажи живые, нас должно убеждать богатство их мироощущений, отраженных графически. Герои могут ощущать голод или холод, им может быть смешно или грустно, они могут быть энергичны или усталы — все это в свою очередь определяется целой серией факторов, которые перечислению не поддаются. В этом, собственно, и проявляется «высочайший уровень интерактивности и мощнейший искусственный интеллект». Цели, как таковой, естественно, нет. Хотя можно, к примеру, стремиться к тому, чтобы главный герой превратился в высокоморального человека, довольного своей жизнью во всех отношениях. С этой точки зрения Sims вновь можно сравнить с SimCity 3000. Так же как красивые здания отображают истинное положение дел в городе, так и поведение персонажа и его характеристики будут отражать его реальное духовное и физическое состояние.

Что можно еще рассказать о **Sims**... Немного экзотики. Я уже говорил, что разработчики предусмотрели, в принципе, любое желание игрока. Даже самое дикое и невероятное. Захотелось какому-нибудь излишне экспрессивному игроку, к примеру, убить соседа своего главного героя (мало ли, может женушка его приглянулась) — пожалуйста. Никаких проблем — наличность можно прикарманить, а трупы... трупы — закопать в саду. Конечно, события на этом не закончатся. Поздними ночами к главному герою в спальню будут залетать привидения... Честно говоря, мне уже как-то не по себе становится.

Maxis планирует выкладывать у себя на сайте постоянные довески к **Sims**. Это различного рода объекты, которые в процессе игры можно будет купить, дабы сделать главного героя счастливым. Конечно, есть и обратная сторона монеты... Купите вы, к примеру, своему Бобу обезьянку из Африки. Знаете, чем это грозит? Между прочим, любой американец (даже самый маленький) знает, что грозит это какой-нибудь страшной болезнью со смертельным исходом! Обезьянка-то из Африки... В общем, будьте осторожней.

Графика... Оно вам надо? Графика как графика, в меру трехмерная, в меру приятная и, что характерно, достаточно простая. Особенно в этом отношении отличились модели персонажей. Хотя, с другой стороны, понять, что они делают, не составит вам никакого труда.

Надо ждать. Однозначно. Причем, ждать эту вещицу нужно примерно так же, как Black&White, хотя о нем разговор всегда особый. В том, что Sims окажется великолепной игрой, я уверен. О том, что это — хит, можно говорить со стопроцентной гарантией. Революция? Возможно...

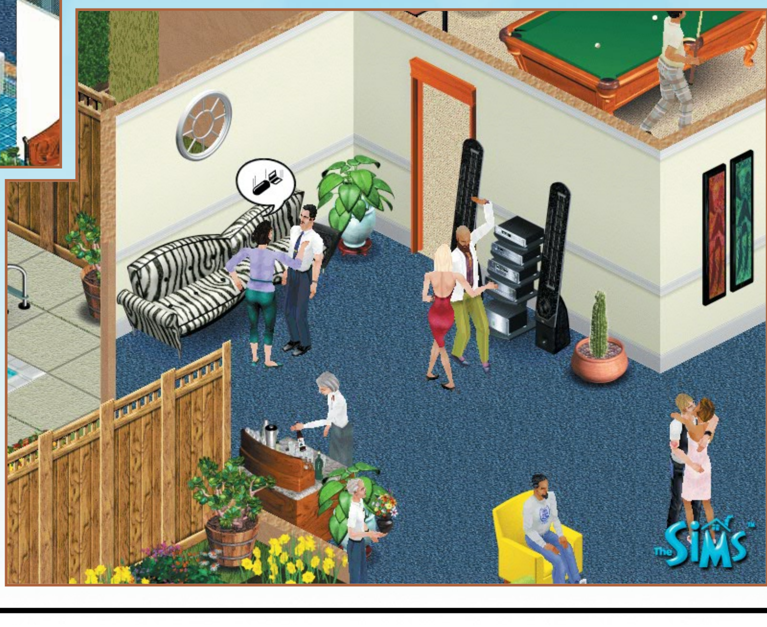
СИ *PREVIEW*











ПРЕМЬЕР ВИДЕО ФИЛЬМ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

БИВИС И БАТТ-ХЕД ДОБРАЛИСЬ ДО ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО

ЗАГЛЯНИТЕ В ГЛАЗА МУДРОСТИ – ГЛАЗА БИВИСА И БАТТ-ХЕДА!

MTV's БИВИС И БАТТ-ХЕД™



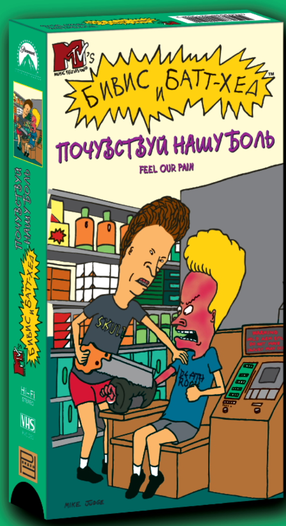


ИЩИТЕ ПОВСЮДУ! В ДЕКАБРЕ ПЕРВЫЕ ЧЕТЫРЕ ВИДЕОКАССЕТЫ







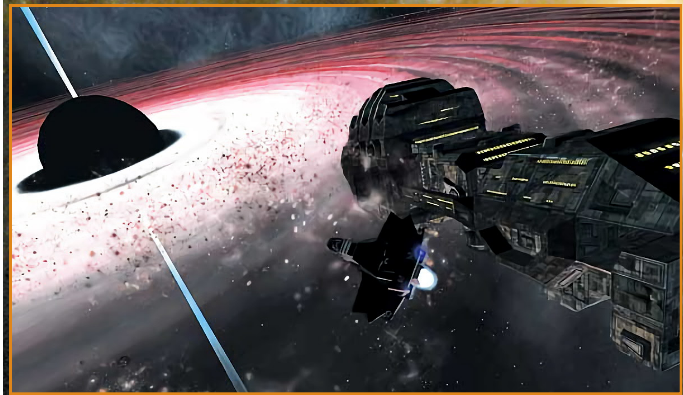


Бивис и Батт-Хед созданы Майком Джаджем.

 Многоканальный тел./факс (095) 937-2700 • Эксклюзивный дистрибьютор: "Премьер Дистрибьюшн". Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255, http://www.premvf.ru, commerce@premvf.dol.ru • Оптовые склады: Центральный: Малая Тульская,25, тел. 737-7255; Мичуринский пр-т, 47, тел. 932-0804, com47@premf.dol.ru., 13-Парковая ул.27/4, т. 464-6720, tremol01@mtu.net.ru Эксклюзивный дистрибьютор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания «СТВ», ул. Жуковского, 41, тел/факс: (812) 273-2058 • Эксклюзивный дистрибьютор в странах Балтии: «Видео Экспресс», Латвия, Рига, ул. Бривибас, 169, тел/факс: (10), (371) 737-7777/720-4097. • Региональные дилеры: Новосибирск (3832)181-160, 233-070, 231-665, ул. Советская, д. 17, agharta@usa.net, http://www.sdenet.nsk.ru/~agharta; • Нижний Новгород (8312) 62-0288, ул. Бекетова, д. 37; • Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д. 25, compakt@dialup.mplik.ru; • ООО Видео Статус, г. Рязань, ул. Соборная, 48, т. (0912) 28-9946, ф. (0912) 28-9964 • Видео клуб «Премьер» Кассеты почтой: 129090, Москва, а/я 10. • Видеокассеты для проката: тел. (095)159-4265

FREELANCER

Платформа: PC, DC
Жанр: симулятор/action
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Онлайн: www.digitalanvil.com/
Дата выхода: конец 2000 года





Дмитрий **Эстрин**

В прошлом номере мы дружно (надеюсь) плакали по безвременно ушедшему Wing Commander. В этот раз предлагаю порыдать по поводу Elite. Была такая старенькая игрушка, лично я в нее резался на Commodore 64 и, помнится, тогда был абсолютно счастлив. Кто Elite не видел, тот может обойтись воспоминаниями о Privateer, тоже была хорошая вещица, хотя и малость послабее. Ладно, будем считать официальную часть законченной, глубоко вздохнем и вспомним, что единственным нашим утешением остается творчество Digital Anvil под руководством самого Криса Робертса. В прошлый раз речь шла о великолепнейшем космическом симуляторе, который оставит далеко позади Freespace и иже с ним. В этот раз нам предстоит поговорить о Freelancer, невероятнейшей во всех отношениях игре, о культовости которой можно рассуждать задолго до ее появления. То есть сейчас уже можно.

До сих пор не существует симулятора, в котором космос был бы представлен таким, каким он есть. То есть большим, разнообразным, а главное — свободным. Наиболее удачной попыткой я все же склонен считать Elite (господа, если это название вам чуждо, то можете смело пропустить настоящий абзац). В этой игре космос был не очень большим, не вполне разнообразным, но все же свободным. Это значит, что лететь можно было куда угодно, и, в принципе, в любом месте можно было найти занятие себе по душе. Конечно, основная идея — межпланетная торговля, элементарная спекуляция. Нам приходилось летать от планеты к планете с единственной целью — заработать побольше деньжат. Зачем нужны были деньги? Пожалуй, только лишь для того, чтобы усовершенствовать свой корабль. Стимул достаточно прозрачный, но как было интересно! В том же суперстильном Privateer использовалась эта старая концепция, но от основного занятия (весьма бесхитростного, между прочим) нас отвлекал какой-то чересчур запутанный сюжет и непроработанная игровая вселенная. Так что к настоящему моменту кресло Elite может считаться свободным. Впрочем, лишь до конца 2000 года.

Основной девиз разработчиков **Freelancer** — свобода. Собственно, само название это частично подтверждает. Конечно, сейчас удивить свободой достаточно сложно. Игры стали комплексными, неоднозначными, наши действия ограничиваются лишь самыми основными запретами, без которых было бы просто скучно. В Freelancer можно делать, в принципе, все, и скучно не будет. Это — достойное возвращение Elite, лучшее из всего того, что можно было бы ожидать. В этом отношении могут оказаться любопытны сведения о наградах, которые получило детище Digital Envil на E3`99. Понятно, конечно, как эти награды выдаются, но в таком количестве... При этом игру-то, собственно, никто особенно не ждал.

Несколько слов о сюжете... Нет-нет, о каком еще сюжете, нет ничего такого в **Freelancer**. Есть целый мир, о нем и поговорим. Итак, 29-й век, Первая Солнечная





Война уничтожила практически все достижения человечества в космосе, в общем, все почти как обычно. К началу 30-го века, весь мир оказался разделен на четыре дома. Первый — так называемый Дом Свободы (в него, как несложно догадаться, входят американцы), второй — Дом Бретонии, построенный на остатках Британской Империи, третий — немецкий дом Рейнланд, четвертый — дом Курасан — на этот раз достался японцам. Эти четыре дома находятся в очень сложных отношениях друг с другом. Иначе говоря, в состоянии постоянной войны. Четыре стороны действительно разные, у каждой из них своя тактика, свои методы борьбы и свои козыри.

Игроку предоставляется роль... Пожалуй, просто своя роль. Что хочешь, то и делай. Захотел японцам помочь, нанялся к ним, захотел дезертировать — пожалуйста. Торговля опять-таки. Однако очень важно, что никто ни к чему вас не будет обязывать. В игре нет ни кампаний, ни какого-то определенного набора миссий, ни даже постоянных врагов. Каким же образом разработчикам удалось организовать игровой процесс? Очень просто (если к такой игре, конечно, применимо такое выражение). Есть большой и целый мир. Есть герои. И есть четыре дома, о которых мы уже говорили. Мир живет так, как ему и положено. Летают торговые корабли, военные корабли домов и третья сила — пираты. В зависимости от того, что происходит, меняется весь мир. Игрок — всего лишь один из многих. Он тоже летает, торгует, воюет и изменяет мир.













Можно привести десятки примеров взаимодействия домов, торговых путей и таких же охотников за приключениями. Классический пример: вы узнаете, что на одной планете очень дешевое зерно, но дорогие медикаменты. На другой планете все в точности до наоборот. Соответственно, вы немедленно нагреваете руки на этом несоответствии, постоянно летая туда и обратно. Постепенно цены начнут выравниваться. Более того: такие крупные спекуляции окажется невозможным сохранить в тайне, и о них в скором времени узнают самые предприимчивые торговцы. Соответственно, у вас появятся конкуренты. Организуется настоящий торговый путь. Большими барышами заинтересуются и пираты, которые воспользуются неожиданностью и начнут беззастенчиво грабить корабли, набитые деньгами. В конце концов, один из домов захочет взять под контроль этот торговый путь. Возможно, это послужит сигналом к очередному военному конфликту. В то же время цепочка «зерно-медикаменты» постепенно себя исчерпает, однако на круги своя все вернется не так скоро, продолжая вращаться просто по инерции.

Конечно, все это делается, как правило, ради корабля. На вырученные деньги можно купить новый или усовершенствовать старый. Впрочем, стоило бы более подробно поговорить о том, что представляют собой корабли во вселенной **Freelancer**. На каждый из них установлен специальный навигационный компьютер, который, к примеру, сможет реально облегчить игроку управлением кораблем в процессе боя. Технология пока не особенно ясна, известно, однако, что эти самые навигационные компьютеры тоже можно будет модернизировать.

Вдобавок ко всему нам будет предложен нестандартный интерфейс. Вместо привычного джойстика нам предлагают воспользоваться комбинацией мышки и горячих клавиш на клавиатуре. Очевидцы утверждают, что это действительно чрезвычайно удобно.

Отдельного внимания заслуживает многопользовательский режим игры. Ultima On-Line в космосе? А почему бы и нет? Только представьте себе: тысячи игроков в гигантском космосе, торговые гильдии, пиратские кланы, столкновения между четырьмя домами, постоянное изменение мира... К сожалению, по-настоящему насладиться всеми достоинствами многопользовательского режима мы сможем лишь через шесть месяцев после официального выхода игры, но... он стоит того, чтобы его подождали.

С точки зрения используемых технологий Freelancer также неординарен. Как вам космическая станция длиной в 2 километра? Разработчики говорят, что на подобные объекты они тратят порядка 12000 полигонов. Не правда ли, впечатляет? Поговорим о планетах... В Privateer 2, к примеру, чтобы сесть, достаточно было подлететь к шарику на определенное расстояние и включить автопилот. В **Freelancer** все уже лучше, хотя и не идеально. На поверхности планеты есть всего несколько городов, в которых можно совершить приземление. В каждом из них установлены какие-то гигантские магнитные ловушки, которые обеспечат правильную навигацию. По сути дела все то же самое. Впрочем, глупо было бы требовать от разработчиков реального моделирования поверхности планеты. К настоящему моменту такое даже достаточно сложно представить.

Freelancer выйдет еще очень не скоро. И все-таки я глубоко убежден в том, что никто не успеет опередить Digital Anvil, быстренько склепав какое-нибудь очередное революционное чудо. В последнее время подобные неожиданности стали крайне редкими. **Freelancer**, кстати, должен оказаться игрой, которую многие ждут уже около десяти лет. Что там двенадцать месяцев...

СИ PREVIEW

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

НЕПРОШЕНЫЕ *ГОСТИ*, НЕЖДАННЫЕ *ПОДАРКИ...*



Самые неожиданные подарки накануне Миллениума может обнаружить в своем компьютере интернетчик. Амбициозные «вирусописатели» давным-давно заготовили поздравления с наступлением Новой Эры (как они это понимают...) и уже разослали их известным и по большей части неизвестным им обитателям Сети.

Пока эти вредоносные творения спят, но не обольщайтесь — очень скоро они будут активированы по принципу: «Каждому мало-мальски значимому празднику — по вирусу! А то и по три!» (см. прилагаемое «Новогоднее Расписание»).

Казалось бы, проблема не слишком остра — пользуйся приличным антивирусом и серфинг в **WWW**, скачка файлов, сетевое общение останутся вполне безопасными. Однако дело обстоит не совсем так, поскольку практика показывает, что вирусы попадают в базы данных антивирусных компаний и их продуктов с заметной задержкой, лишь после того, как будут обнаружены. Что, в свою очередь, происходит либо после заражения достаточно большого числа компьютеров рядовых пользователей и их громогласных жалоб, либо после каких-то нашумевших инцидентов, типа эпидемии червя Мелиссы или месячной давности остановки завода **Dell** в Ирландии вирусом **FunLove**...

Дополнительную остроту и так непростой сетевой жизни придает нездоровое стремление вирусописателей отыскивать все новые и новые способы внедрения и распространения заразы, в силу чего действия пользователя, считавшиеся еще недавно абсолютно безопасными, становятся критическими. Вот пример — еще в прошлом году мы твердо знали, что просмотр **web**-страничек браузером практически безопасен. А уже с Рождества начали волноваться, ведь обнаруженный паразит по имени **HTML.Internal** проникал на жесткий диск просто при открытии зараженной странички браузером (к счастью, только **Internet Explorer**'ом)...

Так, кстати, обрел еще одно нетривиальное применение **Visual Basic** — через него стало модным внедрять вирусы. Дело в том, что **HTML.Internal**, поражая компьютер, обращался к скриптам **Visual Basic**'а и с их помощью распространялся по всем файлам с расширением ***.HTM** или ***.HTML**.

С модой не поспоришь, и спустя год ситуация повторяется. Однако теперь стало опасным не только просматривать странички в Интернете, но и получать письма по электронной почте. Обратите внимание, даже не читать, а просто получать, поскольку «прочитает» его за вас сама программа — открыв содержимое письма в окне быстрого просмотра. В конце ноября об этом известила нас **Network Associates** (**www.nai.com**), объявив о Bubbleboy — первом найденном представителе этого класса почтовых макровирусов.

Пока новичок относительно безвреден, он лишь проникает в систему и рассылает свои копии по Сети, не делая попыток украсть пароли или испортить файлы. Понятно, что все это впереди, а пока идет отработка механизмов проникновения и размножения. Кстати, на этот раз средой обитания и размножения стал не только лишь **Outlook Express**, но и **Exchange**, и **Lotus Notes**...

Есть и хорошие новости — **Bubbleboy** оперативно включен в базу данных многих антивирусов, например, популярных **MacAfee VirusScan** или **AVP** от Касперского. Вы можете сами проверить эффективность этих антивирусов и поискать у себя **BubbleBoy** или **FunLove**, взяв демо-версии с сайтов производителей (**http://www.nai.com/asp set/buy try/try/profile.asp** и **http://www.avp.com/download.html**, соответственно). Кстати, демо-версию **VirusScan** правильно брать именно с сайта **NAI**, поскольку при этом пользователь получает **90**-дневную версию программы против **30**-дневной с сайта **MacAfee**.

И еще одно соображение на тему «что выбрать?». **AVP** обнаружил в моей почте парочку копий **Back Orifice**'а, заботливо присланных читателями, а вот **MacAfee** — нет. Хотя и был принудительно настроен на сканирование почты...



Итак, антивирусные программы не поспевают за новыми классами, типами и модификациями вредителей. Может пройти приличный срок от появления нового вируса до его идентификации и разработки средств уничтожения. Однако каждый может самостоятельно уменьшить опасность подвергнуться атаке, если будет соблюдать ряд нехитрых предосторожностей. Среди них:

— отключение возможности модификации **Flash BIOS**'а материнской платы,

— обмен документами только в текстовом (***.txt**) или **Rich Text** (***.rtf**) формате,

— регулярное обновление баз данных о вирусах в антивирусной программе,

— установка всех официальных «заплат» для ОС и ПО,

— использование максимального уровня защиты в браузере и т.д., и т.п.

А можно ли сделать что-то еще? Наверное, да. Вот, например, какие советы дают профессионалы из Антивирусной Группы Быстрого Реагирования (**NA's Anti-Virus Emergency Response Team**, приводим в нашем кратком изложении):

1. Убедитесь, что загрузка компьютера осуществляется в первую очередь с жесткого диска, **ZIP**'а или **CD-ROM**'а, а не с дискеты.

Это не только ускорит сам процесс, отменив поиск чаще всего отсутствующей в дисководе дискеты, но и предотвратит случайное заражение системы «загрузочными» вирусами (**boot sector viruses**).

На всякий случай — установка порядка загрузки определяется через **BIOS** вашей машины...

2. Установите атрибут «Только чтение» для файла **Normal.dot** (см. в **...\MicrosoftOffice\Templates\Normal.dot**).

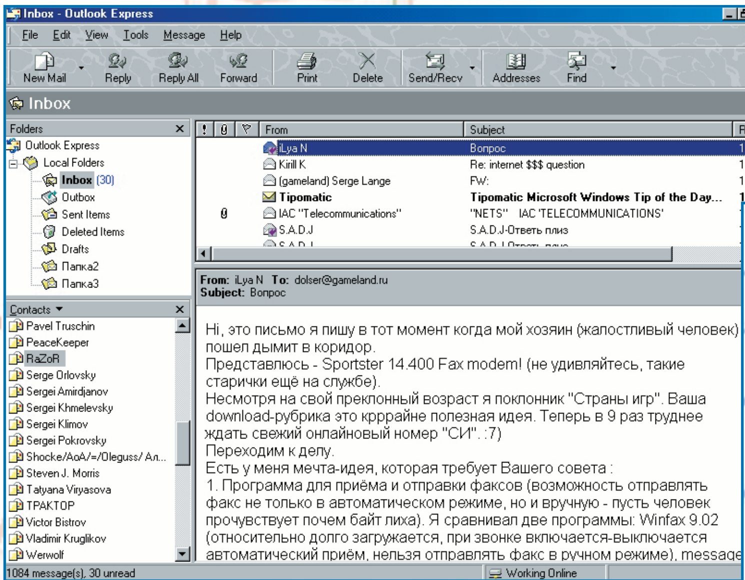
Макровирусы — это более **80%** всех вирусных атак на сегодняшний день, а макровирусы для **MS Word** — это основной

Новогоднее Расписание

Не спят ли до поры эти милые создания в твоем компьютере?

Дата активации	Вирусы
25 декабря 1999 года Католическое Рождество	Sarampo W97M/Opey.A W97M/Opey.C Kriz W97M/Class.AZ
31 декабря 1999 года Новогодняя Ночь	Chinese Fish W97M/Caligula.A W97M/Chack.H
1 января 2000 года Первый день нового века	Chinese Fish November_17th.800.A W97M/Marker.A
3-4 января 2000 года Первые рабочие дни...	Helper.F Buero Alien.H Helper.D Buero Pathogen
И ежедневно в новом году...	W97M/Melissa W97M/Pri.A W97M/Pri.B

Примечание:
W97M/... — макровирус для MS Word 97


Inbox - Outlook Express
File Edit View Tools Message Help
New Mail | Reply | Reply All | Forward | Print | Delete | Send/Recv | Addresses | Find

Inbox

Folders: Outlook Express; Local Folders; **Inbox** (30); Outbox; Sent Items; Deleted Items; Drafts; Папка2; Папка3

From	Subject	Rec
iLya N	Вопрос	17.
Kirill K	Re: internet $$$ question	17.
(gameland) Serge Lange	FW:	17.
Tipomatic	**Tipomatic Microsoft Windows Tip of the Day...**	**17.**
IAC "Telecommunications"	"NETS" IAC 'TELECOMMUNICATIONS'	
S.A.D.J	S.A.D.J-Ответь плиз	

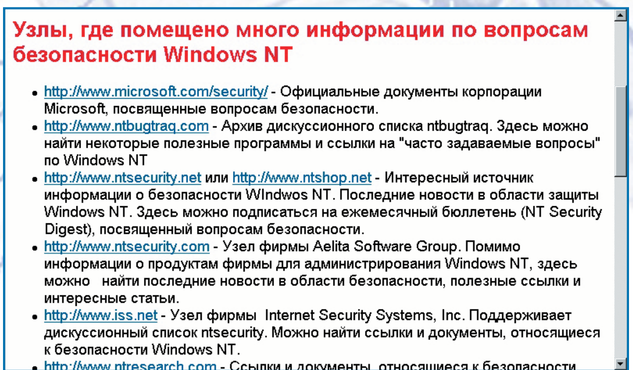
Contacts: Pavel Truschin; PeaceKeeper; RaZoR; Serge Orlovsky; Sergei Amirdjanov; Sergei Khmelevsky; Sergei Klimov; Sergei Pokrovsky; Shocke/AoA/=/Oleguss/ Ал...; Steven J. Morris; Tatyana Viryasova; ТРАКТОР; Victor Bistrov; Vladimir Kruglikov; Werwolf

From: iLya N **To:** dolser@gameland.ru
Subject: Вопрос

Hi, это письмо я пишу в тот момент когда мой хозяин (жалостливый человек) пошел дымит в коридор.
Представлюсь - Sportster 14.400 Fax modem! (не удивляйтесь, такие старички ещё на службе).
Несмотря на свой преклонный возраст я поклонник "Страны игр". Ваша download-рубрика это крррайне полезная идея. Теперь в 9 раз труднее ждать свежий онлайновый номер "СИ". :7)
Переходим к делу.
Есть у меня мечта-идея, которая требует Вашего совета :
1. Программа для приёма и отправки факсов (возможность отправлять факс не только в автоматическом режиме, но и вручную - пусть человек прочувствует почем байт лиха). Я сравнивал две программы: Winfax 9.02 (относительно долго загружается, при звонке включается-выключается автоматический приём, нельзя отправлять факс в ручном режиме), message

1084 message(s), 30 unread | Working Online

Внизу справа — «предательское» окошко предварительного просмотра, отныне — просто лаз для вирусовБлиз лавки оружейника всегда многолюдно.

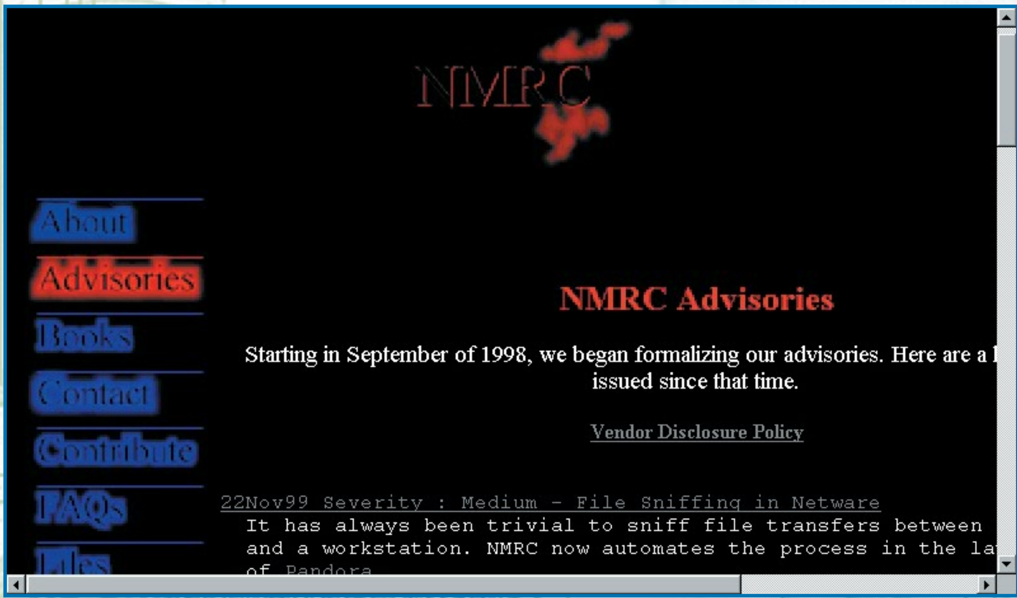

Узлы, где помещено много информации по вопросам безопасности Windows NT

- http://www.microsoft.com/security/ - Официальные документы корпорации Microsoft, посвященные вопросам безопасности.
- http://www.ntbugtraq.com - Архив дискуссионного списка ntbugtraq. Здесь можно найти некоторые полезные программы и ссылки на "часто задаваемые вопросы" по Windows NT
- http://www.ntsecurity.net или http://www.ntshop.net - Интересный источник информации о безопасности WIndwos NT. Последние новости в области защиты Windows NT. Здесь можно подписаться на ежемесячный бюллетень (NT Security Digest), посвященный вопросам безопасности.
- http://www.ntsecurity.com - Узел фирмы Aelita Software Group. Помимо информации о продуктам фирмы для администрирования Windows NT, здесь можно найти последние новости в области безопасности, полезные ссылки и интересные статьи.
- http://www.iss.net - Узел фирмы Internet Security Systems, Inc. Поддерживает дискуссионный список ntsecurity. Можно найти ссылки и документы, относящиеся к безопасности Windows NT.
- http://www.ntresearch.com - Ссылки и документы, относящиеся к безопасности

тип подобной заразы. Чаще всего инфицируется именно **Normal.dot**, а потому установка атрибута «Только чтение» если и не предотвратит проникновение вирусов на машину, но, по крайней мере, позволит заметить попытку их внедрения.

3. Включите «Защиту от вирусов в макросах» в **MS Office** (меню **Tools**, закладка **General**).

Если вы не пользуетесь макросами сами, то зачем разрешать вирусам использовать их бесконтрольно? При включенной защите программа предупредит пользователя о наличии макросов в документе, предложив исполнить их или отключить. При малейшем подозрении — отключайте!



4. Не торопитесь со скачкой и инсталляцией файлов! Найдите не только место, откуда скачать понравившуюся программу, но и форум или **message board**, где идет обсуждение подобных продуктов. Дело в том, что далеко не всегда интересная утилита оказывается именно тем или НЕ СОВСЕМ тем, что вы искали. Таким образом, кстати, распространяются многочисленные «трояньцы» для **ICQ**, макровирусы для **mIRC** (никогда не принимайте **SCRIPT.INI!**) и других популярных программ.

Скачав «прогу», проверьте ее антивирусом и... отложите в надежное место! Пусть другие первыми проверят действенность нового приобретения на своих машинах. И через неделю все станет ясно — хороша ли программа, нет ли скрытой угрозы, выполняет ли она свои функции. Если все о'кей, то можно «осеменять» и свой компьютер...

По сообщению агентства Reuters сборочный завод компании Dell был вынужден остановиться на два рабочих дня и вернуть на повторное тестирование более двенадцати тысяч уже готовых компьютеров. Причиной серьезного финансового ущерба стал недавно созданный вирус FunLove (Веселая любовь), проникший в заводскую сеть.

FunLove использует новый механизм для взлома защиты Windows NT и паразитирует на машинах с ОС Windows 95, 98 и NT.

Ну а самый простой и надежный способ узнать про безопасный и, главное, полезный **Download** из Интернета — это читать в «Онлайне» регулярную рубрику о нужных файлах и затем... переписывать их с компакт-диска журнала. Знайте, наши эксперты лично проверяют каждую программу!

5. Не запускайте полученные по почте файлы!

Перестаньте кликать два раза на каждом вложении в письмо! Сохраняйте файлы на диске, а затем проверьте антивирусом.

Впрочем, ценность подобной рекомендации в свете последних известий о «почтовых вредителях» не так уж и высока...

6. Измените **AUTOEXEC.BAT**.

Сделайте копию **AUTOEXEC.BAT** и переименуйте ее в, например, **AUTO.BAT**. В оригинальном **AUTOEXEC.BAT** оставьте только одну строку, соответствующую новому названию:

auto

Если вирусы или трояны изменят **AUTOEXEC.BAT**, то это будет легко заметить. А если они добавят какие-то строки после «**auto**», то эти «указания» просто не будут исполнены.

7. Резервное копирование.

Как бы ни были хороши антивирусы, но «береженого и бог бережет». Делайте резервные копии ценной информации (не **Windows** и не **MS Office**, конечно же...), и тогда неожиданное исполнение простенькой команды **FORMAT C:** не будет столь разрушительным для психики!

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ

ASHERON'S CALL — ОПЫТ ВЫЖИВАНИЯ

ЧАСТЬ 2



...Тревожные вести принес вернувшийся в город странник — могущественные маги замечены были в горах. И творимое ими распространяло вокруг темную ауру. Неисчислимые бедствия обрушились вскоре на **Dereth**. Огромные метеориты, падающие с небес и оставляющие ужасающих размеров кратеры. Огненные горы, возникающие на местах цветущих равнин. Небеса, затянутые черными облаками из пыли и пепла. Толпы новых, невиданных монстров, заполонивших все. Настал Судный День...

Точнее, конец бета-теста **Asheron's Call'а**. И были это не маги, а всего лишь подлые разработчики. Эх, только мой персонаж-маг достиг приличного уровня развития и собрался завести персональную армию вассалов... Не судьба. Как и тысячи других виртуальных личностей, он был в одночасье стерт, чтобы освободить место на серверах для полноценной версии новой **online RPG**.

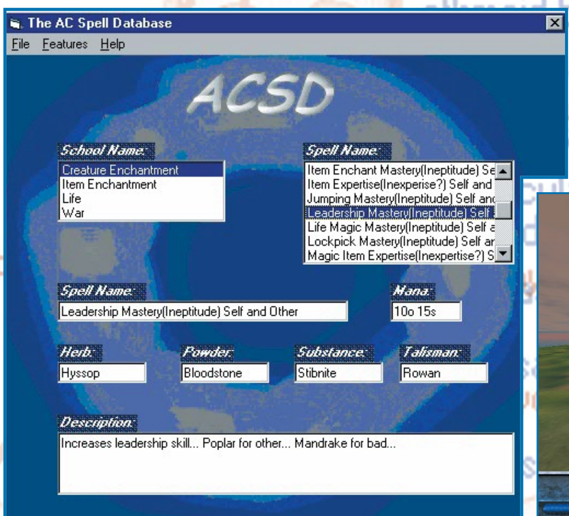
Кстати, произошедшее лично в меня вселяет радужные надежды. Ведь если банальный конец бета-теста оформлен с такой фантазией, то, может, и жизнь данного мира будет частенько разнообразиться подобными развлечениями.

Как я и предполагал, игра уже добралась до прилавков и оказалась даже несколько доступнее, чем я надеялся. Цена коробки меньше, чем у **UO** и **EQ** (около **50$**, но в электронных бутиках...), стоимость месяца игры — стандартные **10** долларов. Вот только форма оплаты мало приемлема в нашей местности — увы, только кредитная карточка.

В первой части я поведал о том, кем можно стать в новом ролевике и как развивается персонаж. Теперь уделим больше внимания устройству самой игры — графике, интерфейсу, строению мира.

Начнем с графики. Надо сказать, что по сравнению с **UO** в этой области **AC** сделал очень большой шаг вперед. Конечно, утверждать, что графический движок находится на уровне еще не вышедших online-шутеров последнего поколения, не буду. Но качество картинки достойно всяческих похвал.

Разумеется, все полностью трехмерное. Вплоть до листьев, которые время от времени падают с деревьев. Причем не как камушки, а как настоящие листья — медленно кружась. Действительно бескрайние — никакой маскирующей дымки — пространства изобилуют разнообразными типами рельефа: зеленые равнины, желтые пляжи, реки, моря, холмы и горы — голые и покрытые лесом. Площадь виртуального континента такова, что пересечь его из края в край даже в самом узком месте можно лишь за несколько часов. По небу перемещается отнюдь не бутафорское солнце — по мере опускания за линию горизонта освещенность становится хуже, цветовая палитра плавно меняется — и приходит ночь. И если нет луны, то остается либо охотиться по приборам, либо бежать до города и заниматься хозяйственными делами. Поскольку не видно ни черта. А вот если еще и дождь пойдет...



Камера — свободная (в плане вращения). Вид возможен как из глаз, так и от третьего лица. Дело, конечно, личное, но рекомендую смотреть на себя со стороны. Во-первых, приятно лишний раз полюбоваться прикидом и ловкими движениями персонажа, во-вторых, этот вид обзора продляет жизнь — всегда видно, не собрался ли кто клюнуть тебя в темечко. Одно плохо — и игровым персонажам, и монстрам не хватает полигонов. Они не уродливы, но малость угловаты. Да и движения местами не идеальны. Передвигающиеся на двух конечностях анимированы недурно, а вот всякие четвероногие твари явно «проскальзывают». Текстуры хороши, но только при наличии **3D** ускорителя — без него все убого. Мало того, желательно, чтобы карточка была бы не первого поколения. Прогресс, увы, на месте не стоит, и разница в размерах текстурного буфера видна невооруженным глазом. Разумеется, спецэффекты ускорителей задействованы для украшения магии — полупрозрачные, светящиеся плазменные шары со сложной внутренней структурой, летающие лезвия, отбрасывающие блики при вращении, огненно-дымные следы, остающиеся за стремительно движущимся при ударе магическим мечом. Тормозов из-за графики никаких, что очень хорошо. Поскольку игровая ситуация донельзя критичная, но об этом чуть ниже.

Еще из достоинств движка — более-менее реальная физика. Например, подстрелить кого-нибудь сквозь дерево нельзя (срубить дерево, увы, тоже...). В гору бежишь медленнее, с горы — быстрее. Запрыгнув на средних размеров валун, можно относительно безопасно расправиться с толпой монстров, если в ее составе не окажется стрелков. К физике относится и еще один аспект, открытый мной не самым приятным образом. Охотился я, стало быть, в горах. Завалил в ущелье монстра и ковыряюсь в его пожитках с целью прибарахлиться. Смотрю, на радаре появился еще один монстр. Ткнул в него мышью, смотрю — слабак. Продолжаю мародерствовать... И тут он как ПРЫГНЕТ!!! Центнер мяса и костей да с десятиметровой высоты с гарантией ломают шею незадачливому искателю приключений.



Почем в **AC** смерть, спрашиваете? Дорого, но терпимо. Тотальной экспроприации добра нет — берут половину наличности, самый ценный предмет экипировки плюс временно поражают в скиллах и базовых характеристиках на несколько процентов, которые по мере набора нового опыта постепенно восстанавливаются. Денежки и обмундирование есть шанс вернуть, но только в том случае, если вы погибли неподалеку от точки возрождения или путешествовали в компании друзей. Только будьте осторожны. Штрафы прогрессируют, и несколько смертей подряд, во-первых, оставят вас голым (в прямом смысле!), во-вторых, совершенно нежизнеспособным. Выбраться из такой глубокой ямы можно только при помощи друзей-товарищей.

А друзья, кстати, в **AC** играют куда большую роль, чем во всех его предшественниках.

Есть два типа кооперации. Первый — **Fellowship**. Заключается временно между членами охотничьего отряда. Суть в том, что добытая в бою экспа сливается в общий котел и затем делится (не поровну, а по-братски). Таким образом, полезные для воинов персонажи — **enchanters** и **life mages**, которые, как правило, не могут принимать участие в активной рубке, оказываются заинтересованы в подобных забавах. Что незамедлительно сказалось на игровом сообществе — правильные охотничьи команды всегда состоят из персонажей разных типов.

Вторая разновидность общественных отношений — **Allegiance**. Задумывался для облегчения новичкам первых дней существования. Идея проста. Как и в феодальном обществе, есть сеньоры и есть вассалы. Сеньор снабжает вассала деньгами, амуницией и знаниями. Вассал же генерирует дополнительные очки экспириенса, которые автоматически зачисляются на счет его благодетеля. Интерес взаимный, выгода — тоже. Смотрите только, когда будете продаваться, не продешевите — для этого стоит выбирать в качестве «спонсора» персонажа не ниже восьмого-десятого уровня. У него вполне можно будет поживиться чем-нибудь полезным!

На самом деле, **Allegiance** — система куда более сложная и разветвленная, чем я ее обрисовал. Желающих вникнуть в нее подробнее отсылаю на официальную страничку **AC** — там есть даже математические формулы для расчета возможного ранга в иерархической системе местного общества, статья же не резиновая.



И еще об отношениях между игроками — о **Pkilling**'е. По умолчанию все игроки не могут нападать на других игроков. Для желающих тесных контактов с себе подобными существует возможность выполнить особый квест, либо играть на выделенном сервере. На мой вкус, очень верный подход. Желания отбиваться от толп прыщавых юнцов, для которых не давать жить начальным персонажам — особый кайф, я не испытываю. Отвести же им резервацию — очень правильно. Пусть тренируются на подобных себе.

Завершить социальную тему стоит рассказом о системе коммуникации — продуманной и удобной. Можно просто говорить вслух. Можно выделить кого-либо в пределах видимости радара и сказать что-либо персонально ему, можно связаться с патроном или вассалом. И, наконец, послать адресное сообщение по известному имени. Чего еще желать?

Теперь о том, что же интересного встречается на просторах **Dereth**'а?

Увы, по разнообразию возможных приключений игра пока не дотягивает до своих не-online собратьев.

Есть три типа территорий.

Поселения. Скорее, это даже не деревни, а торговые заставы. Десяток-другой домов, занятых исключительно торговцами. Максимум, чего от них можно добиться кроме купли-продажи — это выдачи суррогата квеста. Почему суррогата? Потому что нельзя считать полноценным приключением доставку предмета, снятого с трупа определенного типа монстра. Или еще чище — «пойди к северу (на сколько — не скажу) и принеси мне... чего найдешь». Тут содержателям **AC** есть еще над чем работать. Для формирования охотничьих отрядов города — место идеальное.

Второй тип территорий — **wilderness**. Все, что не города и не подземелья. Место для одиночной охоты. Монстров — море, причем они воскресают в тех же точках через несколько минут. При желании можно подобрать подходящего по силе для персонажа любого начального уровня. Основное достоинство **wilderness** в том, что для охоты не надо отходить далеко от мест снабжения и тусовок игроков — а посему относительно безопасно. Только нудно и однообразно. Время от времени встречаются логовища, на защиту которых сбегаются все враги из ближних окрестностей, но внутри их почти ничего интересного нет. Увы.

Ну и последнее — подземелья. Доступ в них происходит через порталы. Причем на этой стадии вас могут отфутболить как по причине слабости, так и излишней крутости. Внутри же находятся сочные монстры, могущественные артефакты и одна маленькая подлость. Дело в том, что подземелья разбиты на участки при помощи самозакрывающихся дверей. Открыть же их может либо вор, либо владелец специфического ключа. Обнаружил я это, когда, последовав за другими искателями приключений, проник в глубь подземелья, «получил по сусалам» и в попытке скрыться напоролся на захлопнувшуюся дверь. Шансов же забрать свое барахло при гибели в подземелье практически нет — слишком долго бежать и труп успевает истлеть. Да и чревато. Вообще, данная местность не для одиночек. Есть в ней и крупный недостаток — карта там не работает. Не знаю, как вы, а я терпеть не могу суматошно метаться по паутине коридоров, когда за плечами висит стая монстров, а жизни осталось кот наплакал...

Немножко о самом, на мой вкус, интересном — о шоппинге. В силу того, что в **AC** применена реалистичная система боя, ей потребовалась и сложная экипировки персонажа. Прежде всего, все живые объекты в игре имеют объем, а потому «делятся на части», для которых раздельно оценивается урон, полученный при попадании в данный кусочек живого тела. Атака с фронта отличается от удара в спину. Плюс три разных уровня высоты.

А посему выбор в магазинах брони просто сводит с ума. Что лучше — отдельно купить комплект из налокотников и наплечников или взять нарукавники, прикрывающие сразу все? А может, купить кольчужную куртку с рукавами? Одним куском — дешевле, зато наборный доспех можно составлять из частей, имеющих разную магию. Что лучше — мощный щит, прикрывающий от атак спереди, или панцирь, защищающий заодно и спину? Уууу!!! С оружием все еще запущенней. Разные типы требуемых навыков, соотношений скорости и наносимых повреждений, оружие дистанционное и контактное... а еще — магическое... Цены — сами знаете какие. То есть ну очень большие!!! Одна эта страсть к украшательству (естественно, все изменения прикида тотчас же визуализируются) способна разорить!

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ



Сайт преуспевающего Монарха в AC. Возможно, это его портрет...



Перейдем к интерфейсу. Почти идеально. Все удобно, наглядно и информативно. Очень информативно, да и нарисовано симпатично. Есть, конечно, и недостатки. Радар, на котором отражаются все живые объекты в радиусе нескольких десятков метров, полезен. Но смотрится, по меньшей мере, странно. Это что, самолет или подводная лодка? Самые же большие нарекания к общей карте — мала и поэтому практически неинформативна. Города и часть порталов указаны — но не подписаны. Беда.

Напоследок о чисто сетевых аспектах. Как ни печально, но разработчики не сдержали обещания и не сделали мир единым. Отдельный сервер — это отдельный мир и отдельные персонажи. Для командной игры полезно об этом помнить. На тему же качества и скорости связи можно сказать следующее. Я полностью согласен с мнением, что самый страшный и убийственный монстр в онлайновой игре — это лаг. Мало того, что покинуть поле боя в нужный момент при плохой связи не удастся. У **AC** есть одна довольно противная черта — если при ухудшении связи (следите за удобным и нужным индикатором!) вы некоторое время продолжали давить на кнопку движения вперед, то после восстановления нормального трафика происходит скачок. В особо неудачных случаях можно переместится на сотню метров и обнаружить себя в центре толпы монстров, которые уже дожевывают доблестного воина. А он даже не отбивается (не распространяется на битву, которая была завязана до провала — там рубка идет на автомате). Так что при медленном подключении к Интернет не остается ничего, кроме как кусать локти. Это не игра, а пустая трата времени, нервов и денег.

Ну а теперь время для резюме. Каково место **Asheron's Call** в ширящихся рядах **ORPG**? Очень достойное — высокотехнологичный продукт последнего поколения, интересный и разноплановый. Как раз на несколько месяцев запоя... оставшихся до **UO2**...

СЕТЕВЫЕ *РЕСУРСЫ* ASHERON'S *CALL*

Dolser

Прежде всего, это сайты разработчика **Turbine Games** (**www.turbinegames.com**) и издателя **Microsoft** (**www.microsoft.com/games/zone/asheronscall**), последний, как понятно из **URL**'а, расположен на Игровой Зоне. Ничего особо примечательного тут не найти — сплошные панегирики новой игрушке, руководство для начинающих, официальные советы... Стоит отметить, пожалуй, лишь **Allegiance Hall** — сведения о наиболее успешных монархиях в **AC**, числе последователей того или иного сюзерена (до **700-800**), примеры контрактов, заключаемых геймерами, и т.п. Не пропустите! Любительские сайты размножаются со скоростью эпидемии гриппа. Из полезных и старейших полезно посетить следующие:

1. Skills Analysis Tool
www.rhino.pp.se/asheron/skills.html

Приведены формулы, позволяющие понять взаимосвязь базовых параметров персонажа и вторичных навыков, вычисляемых из них. Все это оформлено в структурированную таблицу, позволяет сортировать и фильтровать зависимости, что достаточно удобно.

2. AC Notcrazy acnc.notcrazy.com/

Один из первых сайтов, еще со времен закрытого бета-теста. Ежедневные новости, ответы на вопросы геймеров, кое-какие полезные файлы и линки. Что примечательно — на вопросы отвечает **Jason Booth** — ведущий дизайнер **Turbine Games**, создававший подземелья, города и многие видео эффекты в игре...

Впрочем, ответы он дает выборочно, только на самые интересные вопросы.

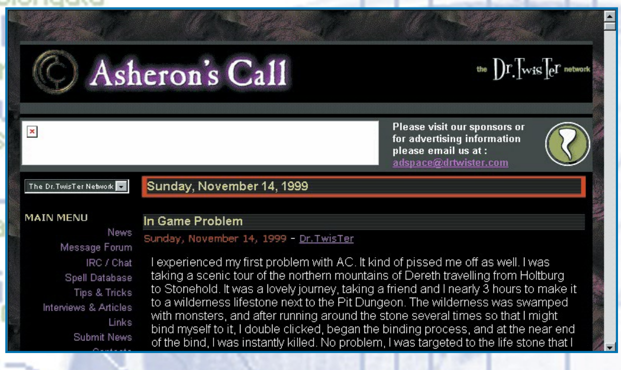
3. Dr. Twister's AC ac.drtwister.com

На сайте есть все, чему положено быть — новости, форумы, **Tips & Tricks**, чат.

А также весьма полезная утилита «**Asheron's Call Spell Database**» — настоящему поклоннику магии пройти мимо нельзя (**acsd.drtwister.com**).

Из полуторамегабайтного архива инсталлируется База Данных компонентов Заклинаний для всех классов магии **AC**. Немного поиграв с программкой, осознаешь, как логично и, главное, просто устроена магия в этом ролевике! За исключением недоступных данному классу персонажа заклинаний, все остальное — дело геймера, необходимо только наращивать показатели. День за днем, упорным трудом, в битвах и молитвах, союзах и изменах... ну, в общем, как это обычно и бывает в онлайновой ролевой игре.

СИ-*ONLINE*



ЭКСПЕРТ: Игорь **Лысенко** (*igorx@gameland.ru*)

ХРОНИКИ *ПОДПОЛЬНЫХ* ЛАБОРАТОРИЙ: *СДЕЛАЙ* QUAKE!

Привет, геймеры! Что, наскучило оружие в Quake'е? Жалуемся на недоделки в Star Wars Racer? Руки чешутся создать свой красивейший трехмерный шедевр, а ни C++, ни DirectX SDK не знаем? Не беда! Теперь, благодаря одной английской фирме, нам по силам создавать ЛЮБУЮ трехмерную игру, совершенно не зная программирования!

Что же поможет в этом нелегком деле? Пакет **3D RAD**, предназначенный для создания **3d**-приложений в среде **Windows**, используя **DirectX**. Вот что он умеет:



1. Поддержка **3D**-ускорителей через **Direct3D**
2. Система **Liquid Animation** делает анимацию невероятно плавной
3. Световые эффекты всех мастей: от лампочек до лазеров
4. Звуковые эффекты со сторонней студии
5. Механизм рендеринга, позволяющий добиваться высокой скорости даже на слабых машинах
6. Механизм «**plugin**'ирования»... и многое другое.

А теперь обо всем по порядку. **3D RAD** поддерживает как **software**-рендеринг, так и всякие **3Dfx** и **Riva TNT**. Все это достигается интеграцией с пакетом **DirectX**, без которого **3D RAD** существовать не может. Программа использует модели, которые можно создать в **3D Studio MAX** версии от **1**-й до **3**-й включительно.

Впервые 3D RAD появился в 1994 году, он был бесплатным, но не поддерживал компиляцию в exe, и готовые игрушки запускались только из него самого. И шли они, кстати, в узеньком окошке в разрешении 320x280. Впервые 3D RAD стал платным, когда в нем появилась поддержка 3Dfx. Это было в 1997 году. Тогда он стоил $20.99

В то время как иные дорогие программы на **C++** делают анимацию лишь как последовательность кадров, **3D RAD** использует **Liquid Animation** — систему, которая автоматически создает недостающие между кадрами фазы движения, из-за чего все двигается плавно и эффектно. Изначально имеющий лишь пару видов источников света **3D RAD** позволит зарегистрированным пользователям (см. ниже) скачать дополнительные виды, что сделает игру круче: лазеры, блики, фары... А потом на все это наложить звуковые эффекты, скажем, с **CoolEdit**: получается круто!

Особого разговора требует механизм **plug-in**'ов к **3D RAD**. Изначально занимая около **3**-х мегабайт (!), он разрастается до примерно пятидесяти благодаря plug-in'ам, моделям, звукам и прочему. Всякие довески к системе — морские волны, крутящийся винт, индикаторы скорости и т.п. — позволят создать неплохой

Игорь **Лысенко** *(igorx@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

продукт. При компиляции проекта все дополнения учитываются, но скорости самой компиляции не меняют. Каждый **plug-in** скачивается и подсоединяется отдельно, и даже родственные **plug-in'ы** устанавливаются порознь.

Еще важная деталь: полная версия **3D RAD** стоит около **$90**, но доступна и **Trial** версия, в которой можно сделать не менее крутые вещи (см. **www.3drad.com**). И хотя у меня полная версия, я буду давать объяснения с учетом **Trial**'а.

Как же может такая маленькая программа создать трехмерную игру высокого качества? Я расскажу об этом на примере моей игры **Vulture Racing**, гонках на валчерах из **StarCraft'а**.

Первой крупной и известной компанией, купившей 3D RAD, стала Omega Games, подразделение Omega, занимающееся производством засечек для гонок и вообще всяческих вычислителей скоростей и т.д. Сейчас они делают на 3D RAD гонку типа Destruction Derby — об этом можно узнать и по адресу www.omegagames.com

ШАГ *ПЕРВЫЙ.* СОЗДАНИЕ *МОДЕЛЕЙ*

Для этого нам понадобится **3D-Studio MAX**. Создать в ней модели не так уж и сложно, нужно попрактиковаться. Или скачать уйму готовых моделей из Интернета — просто введите в поисковике «**3D Studio models**», и все путем. В соответствии с идеей игры, подбираем необходимые меши (**mesh** — объект **MAX**). Рисуем им текстуры (синоним: скины в кваке), лучше всего это получается в **Photoshop'е** и **Corel PhotoPaint'е**. Пробуем в любой рендер-программе (например, в бесплатной **TrueSpace**) наши модели с текстурами. Я создал три модели валчеров — гоночный, атакующий и средний. Ушло на них примерно часа два...

Если все нормально, то переходим к шагу **2**.

P.S. Ежели **3D-Studio MAX** достать/купить/одолжить нельзя, то воспользуйтесь внутренним дизайнером **3D RAD**'а, но он чудовищно сложный и неудобный.

ШАГ *ВТОРОЙ.* ВСТАВКА *МОДЕЛЕЙ* В *RAD* ENVIRONMENT

RAD Environment это среда создания игры в 3D RAD, туда вы попадаете, запустив программу. Изначально в сером столбце слева есть три элемента: **Camera** (камера), **Light** (свет) и **Object** (иногда присутствует **Environment** или что-то еще, зависит от версии, в любом случае — это Объект Среды).

Теперь можем приступать к «вкраплению» моделей в Среду Создания. Для этого щелкаем на пустой серой клетке в столбике и прописываем путь к модели. Потом справа в **Properties** выбираем Texture и прописываем путь к текстуре. Теперь активируем этот объект, если он не был активирован: кликаем на квадратик напротив названия модели, так чтобы он стал красным.

Затем задаем окружающую среду игры — используя **Object** (или **Environment**, или что там у нас было?). Выбираем ему модель окружающего мира (заблаговременно созданную в **MAXe**) и текстуру.

Включаем **Collision Map** — кнопка справа — и выбираем координаты столкновения, чтобы объект не проходил сквозь среду.

Теперь, если наш объект шевелит ручками-ножками или колесами, то есть состоит из нескольких объектов, нужно их объединить друг с другом: поставить напротив их названий в столбике значок номера группы (у разных групп — разные номера).

Я вставил мои три валчера, активизировал их, задал в **Collision Map** их столкновения между собой и с окружающей средой и начал шаг 3...

ШАГ *ТРЕТИЙ.* ВСТАВКА *«МОЗГОВ»*

«Мозги» (**Brains**) — проявления искусственного интеллекта в 3Д РАД. Это единственная часть программы, для создания которой нужно круто знать алгоритмику и программирование. Поэтому лучше воспользуйтесь готовыми «мозгами» с сайта **3D-Rad** из раздела **Related Sites**, так как «личные» мозги **3D RAD Trial'а** — тупы, а скачать официальные без регистрации нельзя.

Итак, каждому объекту в **3D RAD** (кроме окружающей среды, если он не будет изменяться), нужно вставить «мозги». Для этого назначим их при помощи кнопки **Brains**, находящейся справа. Выбираете путь к «мозгу» и «клиента» для трепанации.

Немного статистики: самый популярный жанр, где используют 3D RAD, — это гонки, за ними идут авиасимуляторы, потом 3D action'ы, adventure, стратегии, а потом все остальное.

Мои валчеры используют «мозг» **RacerBrain** производства **Space Striker'a** (**www.geocities.com/SiliconValley/780091/brains/racer.htm**).

ВНИМАНИЕ: Не ставить **brain** на объект, которым будете управлять!

Закончили? Впереди шаг 4...

P.S. Моя игра использует временные «мозги»: это когда объект что-то делает сам, а потом попадает под контроль игрока.







Скриншоты из любительских игр, сделанных 3D RAD'ом

ШАГ *ЧЕТВЕРТЫЙ.* СОЗДАНИЕ *ЗАВИСИМОСТЕЙ*

Этот шаг, несомненно, самый сложный. Именно на него уходят недели и месяцы программирования даже в **3D RAD**. Тут мы создаем все — выстрелы, хождение, анимацию...

Используя кнопки **Properties/Animation** и **Collision Map**, мы создадим анимацию. Я не буду рассказывать, как это делать — на это есть **Tutorial**, занимающий около **2**-х мегабайт, полностью посвященный созданию зависимостей. Поэтому рассмотрим лишь этапы создания зависимостей в **Vulture Racing**:

Этап 1

Создаем зависимость от клавиш: прицепляю камеру сверху-сзади, и теперь при нажатии «стрелок» валчер двигается (уходит **45** минут).

Этап 2

Создаем новый неактивный объект: **Explosion**, возникающий при истощении запаса «здоровья» каждого валчера, а также активный объект — **Health Indicator** (полтора часа).

Этап 3

Создаем активную среду — небо, холмики, все такое (**30** минут).

Этап 4

Создаем главное меню, используя **plug-in menuC**. (10 минут)

Этап 5

Создаем сеть компонентов **Multiplayer**, которая не работает (Разбираюсь, почему — час, заработало...).

Этап 6

Переходим к шагу **5**.

ШАГ *ПЯТЫЙ.* КОМПИЛЯЦИЯ

В **Trial**-версии кнопка **Compile** выводит на экран «выбора экрана» (извините за каламбур) загрузки и выхода. А потом создает exe-шник в указанной директории. Полная версия еще спрашивает, какие **plug-in**'ы компилировать и какую иконку ставить. Все!

КОНЕЧНО, ЭТО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ. ДЕСЯТКИ МЕГАБАЙТ ТУТОРИАЛА ЛЕЖАТ НА САЙТЕ WWW.3DRAD.COM. НО Я ПОСТАРАЛСЯ СЖАТЬ ВСЕ ЭТО В ОДНУ СТАТЬЮ. НАПОСЛЕДОК ПАРУ ФАКТОВ: RAD ИСПОЛЬЗУЮТ КОМПАНИИ OMEGA GAMES, GREMLIN И ЕЩЕ КУЧА РАЗРАБОТЧИКОВ, ИЗВЕСТНЫХ И НЕ ОЧЕНЬ...







Официальные скриншоты 3D RAD

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Владимир **Карпов** a.k.a. **S.A.D.J** *(sadj@gameland.ru)* ICQ#18049999 EGN#154

DOWNLOAD: *ИСПЫТАНО* ЛИЧНО...

GET*RIGHT*

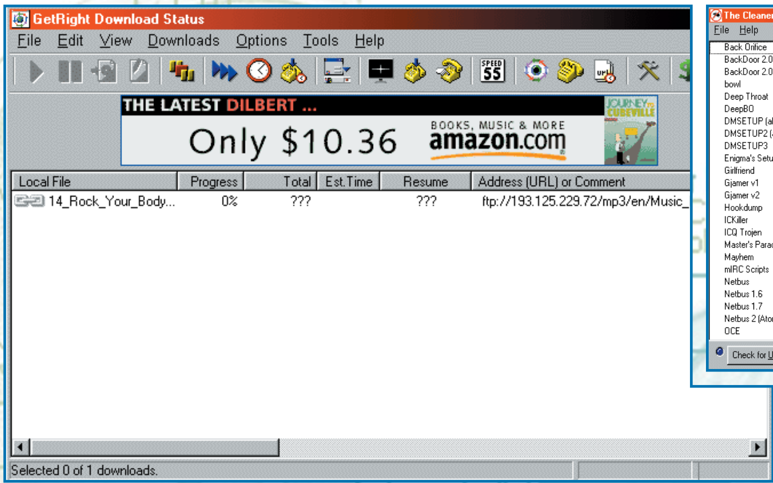
Web страничка: www.getright.com
Объем: 1.9 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 9

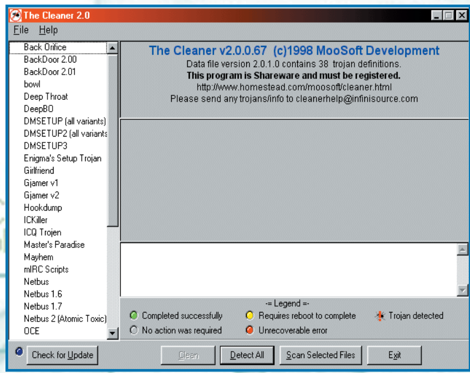
Можно сказать, что большую часть сетевого времени пользователь проводит за перекачиванием различных файлов. Когда файлы маленькие (**1-200 Kb**), сервис, предлагаемый программами для перекачивания, большого значения не имеет, но когда файлы велики, ситуация меняется.

Решение «проблемы» — программы типа **GetRight**, предлагающие нечто большее, чем просто перекачку. В **Windows**, конечно же, есть собственный примитив в виде «плоской» **download**-программы, но это скорее «программная ошибка», чем полезная утилита.

Интерфейс **GetRight** — это незамысловатое меню, которое, в принципе, неизменимо. В центре находится обычное, пустующее вначале окно, показывающее краткую информацию о перекачиваемых файлах, а именно: название (**Local File**), процентный показатель **download**'а (**Progress**), объем сохранен-

ЭКСПЕРТ: Владимир **Карпов** a.k.a. **S.A.D.J** *(sadj@gameland.ru)* ICQ#18049999 EGN#154





ной части файла (**Total**), время (**Time**) и полный **URL** адрес (**Address (URL) or Comment**). Чуть выше находится огромных размеров баннер, обеспечивающий разработчиков деньгами.

А еще выше располагаются те самые кнопки, которыми, в принципе, можно контролировать весь **GetRight**. По умолчанию их семнадцать, но это не предел. В закладке View можно убирать или добавлять любые кнопки. Вот и все, что касается интерфейса. Теперь о самой работе.

Чтобы перекачать какой-либо файл из Сети, нужно знать его **URL**. Конечно, если нажать на кем-то подготовленную ссылку, знание **URL** не потребуется, так как **GetRight** все сделает сам, но это не всегда так случается. Ручной набивкой занимаются здесь — **File / Eter New URL** или **Ctrl+N**. На случай склероза в этой же закладке есть список восьми последних полученных файлов (**Recent Finished Files**) и их **URL** адреса (**Recent Finished URL's**). Также есть возможность перекачки файлов формата **.htm** и **.html** (**Process Web Page File**).

Для работы с получаемыми файлами введена закладка **Edit**. Тут располагается основной арсенал команд: удалить (**Delete Selected Downloads**), выделить все (**Select All**), изменить имя (**Rename Local File Name**), сменить **URL** (**Change URL**), логин и пароль (**Change Username and Password**) и т.д.

В закладка **Options** — самые интересные функции изо всех ранее перечисленных. Например, можно сделать так, чтобы после того как перекачка закончилась, компьютер автоматически выключался (Turn **OFF Computer When Done**) или просто отключался от сети (**Hang Up When Done**). Еще одна функция создана как будто специально для нас, россиян. Если во время перекачки произойдет непредвиденный disconnect, а пользователя не окажется на месте, то **GetRight** сам дозвонится до провайдера и восстановит связь (**Re-dial if Disconnected**).

Настало время перейти к главной части программы (**Tools**). Кроме как для перекачки **GetRight** пригодится еще в качестве браузера (**GetRight Browser**) или **dialer**'а (**GetRight Dialer**). Кроме того, в этой закладке находятся главные настройки программы (**GetRigh Configuration**), какие только могут понадобиться для нормального функционирования, от выбора звуков до настройки соединения.

OCTOPUS

Web страничка: http://redrival.com/mak/octopus/
Объем: 841 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 8

Знакомство с зарубежным **GetRight** закончилось успешно. Теперь поговорим о нашем, родном **Octopus**. Он тоже является программой для получения файлов из сети, но совсем не так, как это предлагает сделать **GetRight**. **GetRight** просто скачивает файл без всяких ухищрений, ускорений и т.п.

А вот что делает **Octopus**: делит перекачиваемый файл на определенное количество частей и, одновременно, перекачивает их. Это повышает скорость перекачки в несколько раз. Головой надо думать, головой, граждане Американцы (точно так же делит файлы и **GetSmart** — отнюдь не отечественного происхождения — прим. ред.).

После инсталляции разумно сразу же отправиться в закладку **Options** и все как следует настроить. Тут четыре закладки: **General** (Главная), **Proxy**, **Authorisation** (Разрешение на доступ) и **Special** (Специальные настройки).

General отвечает за «расчленение» файлов при подготовке к получению;

Proxy — за настройку прокси-серверов, работающих через **HTTP** и **FTP**;

Authorisation — за логин и пароль для доступа к файлам (по умолчанию стоит режим **anonimus**, то есть вход с помощью пароля отключен);

Special — более подробные настройки для **FTP**.

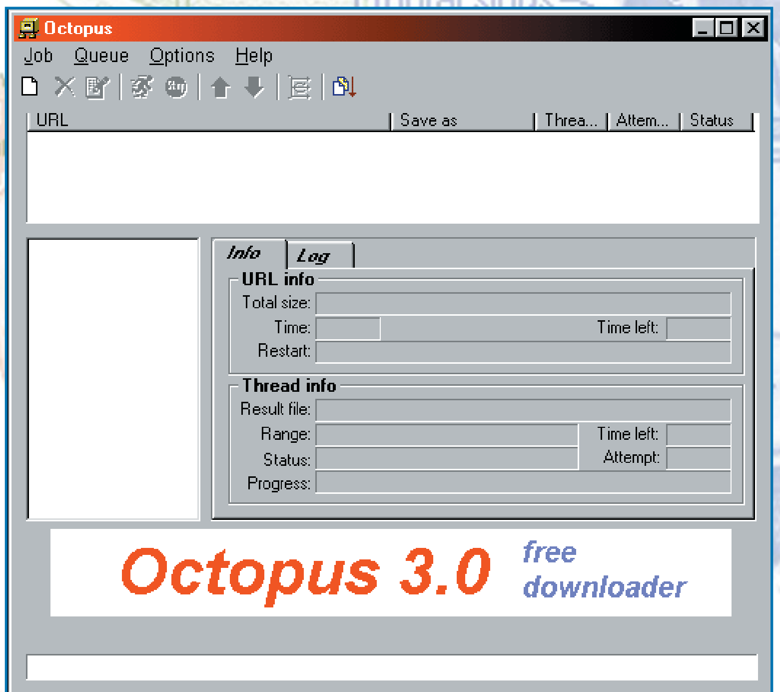
Ввод **URL** адреса, в отличие от **GetRight**, производится только вручную (**File / Add**). Также нужно будет указать директорию на жестком диске, куда производится перекачка (**Save as**), число попыток соединения в случае плохой связи (**Number of attemts**) и режим **auto start**, который обеспечивает автоматическую перекачку при входе в **online**.

Как уже сказано, **Octopus** разбивает файл на части, одновременно скачивая их. Например, **setup.exe** занимает **10 Mb**, тогда **Octopus** разбивает его **10** равных частей по **1 Mb** каждый и т.д. Для того чтобы настроить данный режим, то есть выбрать количество разбиваемых частей, нужно зайти в **Threats**, находящийся в левой части главного меню.

Главное меню в **Octopus** не редактируется, оно такое, как сделано разработчиками. Выше всех расположилось окно, содержащее краткую информацию о перекачиваемых файлах: название файла и **URL**, директория на жестком диске, количество перекачиваемых частей и статус. В центральном окне — полная информация о перекачке. Оно поделено на две части, на **Info** и **Log**. С **Log**'ами все ясно без лишних слов. Да и с **Info** все понятно, но пара слов не помешает. Тут множество граф, информирующих пользователя относительно **download**'а, главные из которых — **Total Size** (объем файла), **Time** (Время перекачки), **Status** (Статус) и, пожалуй, **Progress** (Статистика).

Ниже широкоэкранного баннера, портящего все представление, имеются еще два окна. Первое поделено на определенное количество частей, каждая из которых отвечает за отдельно взятую при перекачке частичку (сколько частей, столько и разделов). В них показывается процент перекачки каждой из частей. Подводит черту (в буквальном смысле слова) второе окно — общий процентный показатель всего файла/директории.

Как и **GetRight**, Octopus имеет функцию восстановления оборванной связи в случае обрыва — ищите в незамысловатой кнопке с изображением бегущего человека (на самом верху главного меню). Вот вроде бы и все.



CLEANER

Web страничка: http://www.moosoft.com/
Объем: 1.39 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 7

Ни для кого не секрет, что каждый день выходят все новые и новые «иньекции», вирусы и трояны. Ни один компьютер эти проблемы стороной не обходят, поскольку геймеры все время его «насилуют» новым ПО или играми. **Cleaner** не сможет предотвратить попадания на компьютер троянов, но сможет хотя бы уничтожить их после попадания.

Владимир **Карпов** a.k.a. **S.A.D.J** (*sadj@gameland.ru*) ICQ#18049999 EGN#154



Страна Игр уже писала об этой программе, но это было давно, и с тех пор версия «Охранника» менялась десятки раз. С того времени Охранник включил поддержку **Firewall**, что немаловажно, и приобрел такую мощную систему фильтрации информации, что ни один «враг» к вам больше не залезет. Если, конечно, вы сами ему в этом не поможете...



FIRE*TALK*

Web страничка: www.firetalk.com
Объем: 1.7 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 5

Сколько бы народа потеряла глобальная сеть, если бы ни возможность общения между собой? Точной цифры мы не назовем, но, наверняка, не мало. — программа типа **ICQ** или **EGN**, то есть обеспечивающая мгновенную связь с огромным числом пользователей Интернета. Отличительной черта **Fire Talk** — чат-комнаты, где разговор происходит не с помощью клавиатуры, а с микрофона!

REGCLEANER

Web страничка: www.saunalahti.fi/jv16/download.html
Объем: 274 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 5

Реестр **Windows** под завязку забит ненужным мусором. Разобраться с этим безобразием необходимо, иначе **Windows'у** — **КАПУТ**! и опять возникнет необходимость переустанавливать **ОС**, а ведь это не очень веселое занятие.

СИ-*ONLINE*



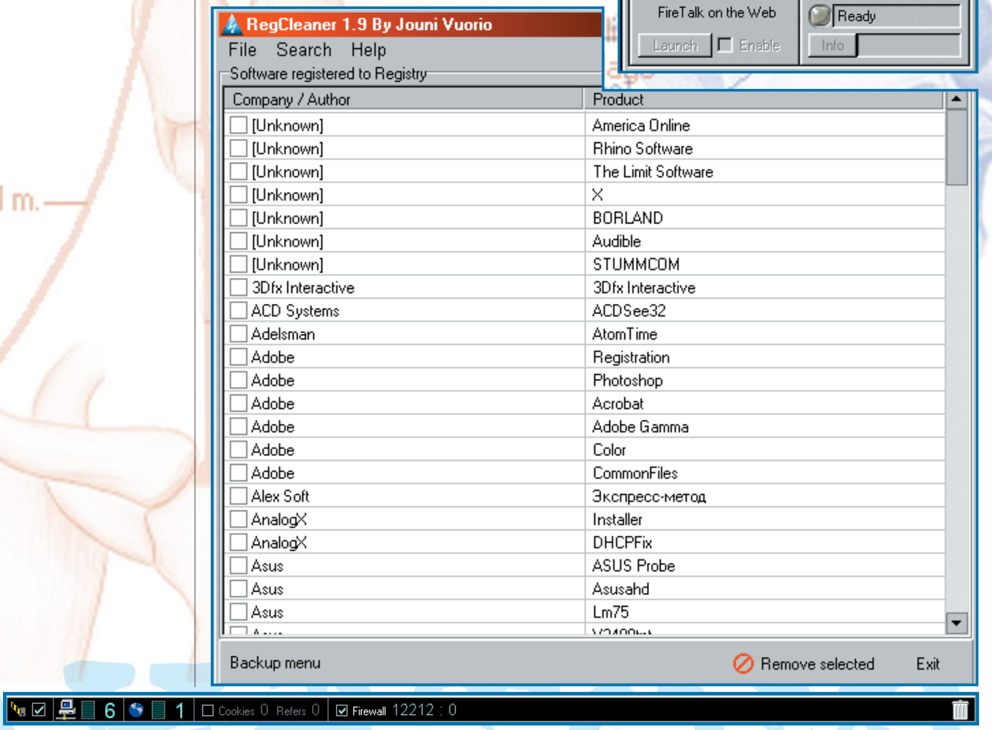
DURAK

Web страничка: http://chat.ru/~belser/DURAK2.HTM
Объем: 563 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 4

Дурак, как говорится, он и в Африке дурак. Игра в дурака всегда была самой популярной карточной игрой русского человека (почему, догадайтесь сами). Отличительной особенностью данной версии является то, что **AI** в нем настолько высок, что в **80%** случаев дураком будет сам пользователь.

GUARD

Web страничка: http://atguard.da.ru
Объём: 1.4 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 7



Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством - полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
- -право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- -право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- -полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ

TITANIUM ANGELS





Время Героев уходит. Мужественные бойцы с огромными бицепсами, трицепсами и трапециевидными мышцами сдают свои позиции воинственным дамам, обладающими не менее гигантскими молочными железами, бедрами и тем, во что эти бедра рано или поздно превращаются. Весьма нехрупкие женщины уже с успехом ставят на место зарвавшихся монстров и негодяев в нашем времени — этим занимается госпожа Лара Крофт, в стародавних временах с нечистью расправляется красавица Ринн.

Вячеслав Назаров

Неохваченным остается лишь отдаленное будущее, но и в нем довольно скоро сестры Жанны Д'Арк, Натальи Терешковой и Розы Люксембург обещают навести женский порядок. И назначение на пост ответственной за счастье Вселенной уже получила Кармен Блэйк — героиня грядущей игры **Titanium Angels**.

...Горе и мрак устраивали свои балы в этом мире титановых ангелов и картонных героев, где женщина стала войной и шелест саванов был единственной музыкой, звучавшей здесь. Четыре могучих расы, четыре черных начала схлестнулись в схватке, в которой главной наградой для победителя является Жизнь, утешительным призом для проигравших — Смерть. В царстве хаоса и разрухи Кармен Блэйк было суждено стать вольным охотником из клана Kindred. Любая работа, казавшаяся слишком сложной, слишком опасной или вообще несовместимой с жизнью, поручалась этим отважным бойцам.

На этот раз Кармен достался очень выгодный контракт, суливший ей возможность наконец-то купить норковую шубу и новый холодильник для пива. Для достижения мечты надо было всего-навсего уничтожить Элегию Фурию, работающую военным диктатором на маленьком, но чрезвычайно богатом острове. По жизни отвергая правило: "Нормальные герои всегда идут в обход", — Кармен бесстрашно ломанулась в лобовую атаку на штаб-квартиру Фурии. Однако на удивление мощная противоблэйковская оборона быстро уничтожила штурмовой корабль, а сама Кармен была вынуждена прятаться в обломках боевой машины до тех пор, пока мародеры выгребали все самое ценное из ее мешка-косметички. Но после того, как последняя упаковка приспособлений с крылышками исчезла в широких штанинах вражеского солдата, воительница решила, что беспределу, творящемуся на острове, необходимо положить конец, и отважно ринулась выполнять свой контракт.

Чтобы в полной мере воссоздать картину мрачного и безумного мира, разработчики используют совершенно новый 3D-движок под названием Revelations Engine. По мнению SCI Games, **Titanium Angels** будет совершенно спокойно конкурировать с любой другой игрой, которая посмеет выйти зимой следующего года. Эта уверенность проистекает из того, что "уникальный" движок поддерживает все мыслимые и немыслимые технологии, начиная с изогнутых и мультитекстурных поверхностей и заканчивая объемным туманом.

Однако **Titanium Angels** привлекает к себе внимание не только графикой неземной красоты, но и весьма оригинальным игровым процессом. Дело в том, что Кармен Блейк будет сражаться с супостатами с помощью Титана — паукообразной машины, обладающей недюжинным интеллектом. Управляя красавицей с испанским именем, шастающей на своих двоих по фантастическому миру, игроки смогут вспомнить классику action'а от третьего лица. Героиня сможет бегать, прыгать, крутить сальто, стрелять из снайперской винтовки и раскладывать везде и всюду мины-ловушки, совершенно не беспокоясь о том, в подходящий ли день она этим занимается. Но стоит ей раздвинуть ноги и усесться верхом на Титана, как вся игра в корне меняется. Паукоподобный агрегат является не просто очередным средством передвижения, но живым, думающим и чувствующим существом, к тому же оснащенным самым разнообразным тяжелым вооружением. Помимо того, что Титан также может бегать, прыгать и скакать как блоха, он обладает способностями летать и ползать по вертикальным и гораздо более другим поверхностям. Причем, в отличие от фокусника Дэвида Копперфильда, делает он это самым натуральным образом, постоянно совершенствуя свои навыки.

Платформа: PC, Sony PlayStation
Жанр: 3D-action/adventure
Разработчик: SCI Games
Издатель: SCI Games
Онлайн: http://www.sci.co.uk
Дата выхода: IV квартал 2000

В **Titanium Angels** красавице и стальному чудовищу предстоит посетить 16 огромных и, самое главное, разнообразных уровней. Среди них сырые и мрачные катакомбы, яркие и веселые кратеры действующих вулканов, ледяные замки, парящие высоко в небесах, и великое множество других областей, где не ступала нога игрока.

Кармен и ее многоногий друг планируют начать расселение по компьютерам игроков примерно через год. И если тенденции в игровой индустрии сохранятся, то вполне возможно, что в новый век мы войдем уже с целой армией виртуальных воительниц.

СИPREVIEW





Платформа: PC
Жанр: 3rd-person shooter
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Innerloop Studios
Онлайн: http://www.eidosinteractive.com
Дата выхода: 2-3 квартал 2000

PROJECT IGI

Вячеслав Назаров

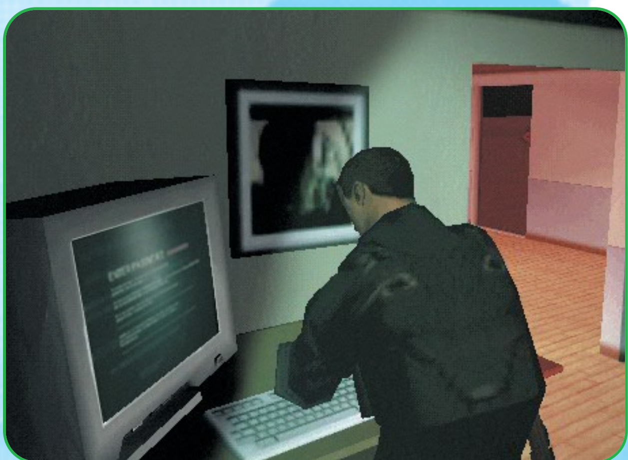
Все-таки неспроста одной из самых важных характеристик любого разведчика, шпиона и даже диверсанта является его склад (бункер или подземный гараж) характера. Поэтому запись «нордический» в графе «темперамент» анкеты абитуриентов школы террористов обеспечивает поступление в нее не хуже, чем наличие полезного папы-миллионера. Ведь спокойные и невозмутимые северяне умеют хранить секреты гораздо надежнее, нежели самые современные железные сейфы и электронные замки. В этом я смог убедиться лично буквально неделю назад. Листая подшивки пожелтевших от времени электронных газет и журналов, я наткнулся на отчет о прошлогодней лондонской ECTS, на которой был представлен проект суровых норвежских разработчиков.

Project IGI, именно так называлась эта игра, за издание которой взялась могущественная Eidos Interactive, вызвал много шума, поразив туристов и местных жителей великолепной графикой и захватывающим игровым процессом. Но с тех пор об этом шедевре с родины потомков викингов не поступило ни байта информации. Разработчики стойко держали оборону и не подпускали к своему офису журналистов ближе чем на расстояние выстрела из пробкового ружья типа «бутылка шампанского», отказываясь делиться любыми сведениями, касающимися их электронного детища. Однако ценой невероятных усилий нам все же удалось добраться до продюсера **Project IGI** Йонаса Энерота и выпытать некоторые исходные данные будущего «хита».

Несмотря на то что на первый взгляд жанр игры относится к классу стрелялок от третьего лица, ее создатели наотрез каких угодно частей тела отказываются характеризовать **Project IGI** таким образом. Они настаивают на том, что их творение является «интеллектуальным рубиловом и мочиловом», самостоятельно подстраивающимся под стиль игроков. На это работает нелинейный сюжет, который ветвится и извивается, словно удав, попавший в кузнечный пресс. В результате любая задача в игре будет иметь великое множество вариантов решений, а любое предпринятое бойцом действие рано или поздно аукнется ему стократным эхом.



Великая мощь этого стихийного бедствия будет обеспечиваться при помощи движка, созданного в недрах Innerloop Studios. Как вам неизвестно из курса физики, громкость эха зависит от площади поверхности, отражающей звук, а в **Project IGI** разработчики планируют получить игровой мир размером не менее 100 миллионов квадратных километров. При этом самое пристальное внимание они обещают уделять двум наиболее важным, по их не слишком скромному мнению, вещам: деталям и реализму происходящего. В итоге, по словам ставшего давать показания господина Энерота, физическая модель в игре будет настолько реалистичной, насколько это возможно на современном этапе развития человечества.



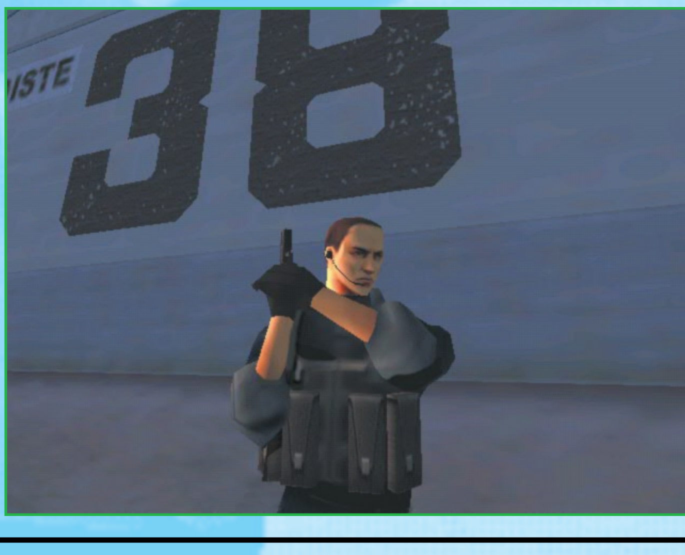
Например, пули в **Project IGI** имеют не только абсолютно нормальные траектории полета к своим жертвам, но и подвергаются различному воздействию предметов, вставших у них на пути. Пробив деревянный бронежилет вражеского бойца, разрывной заряд сохранит достаточно энергии, чтобы лишить того левой почки и аппендикса. Но не стоит ожидать такого же замечательного результата, если враг догадается спрятаться в способном выдерживать колоссальные нагрузки «черном ящике» сбитого игроком самолета. Ведь на счастье бойцов противники в **Project IGI** пока не догадываются делать летательные агрегаты из того же материала, что и «черные ящики» к ним. Тем не менее, AI противоборствующей стороны находится на весьма достойном уровне. Разработчики в лице продюсера клянутся точно смоделировать групповое и индивидуальное поведение компьютерных персонажей, создав армию виртуальных негодяев, которые будут способны эффективно противодействовать положительным героям.

Создатели **Project IGI** хотят, чтобы мы не только видели великолепие игры, чувствовали мощь вражеских батальонов, но и слушали песни войны и смерти, не смолкающие на протяжении всего проекта. Тем более, что звуку в своем произведении разработчики отводят очень важную роль. Например, песни кукушки смогут подсказать, сколько нам осталось жить в виртуальном мире, а шорохи в кустах станут единственной возможностью вычислить местонахождение вражеского снайпера.

К сожалению, господин Энерот довольно быстро вспомнил, что он все же является счастливым обладателем нордического характера, и ушел в себя, откуда выманить его так и не удалось. Однако уже эти сведения о грядущем **Project IGI** позволяют говорить о том, что с севера к нам движется новый хит, игра с нордическим характером.

СИ *PREVIEW*







РОЗЫГРЫШ *КУБКА* СЕТИ

Платформа: PC
Жанр:
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Epic Games
Требования к компьютеру: P-200 MHz or faster CPU, 32MB RAM, 100 mb HD space min
Интернет: www.unrealtournament.com/





UNREAL TOURNAMENT

Леонид Акиншин

Любовь к игре — это как любовь к женщине. Нечто глубоко иррациональное и непредсказуемое, возникающее вопреки воле человека, приводящее в смятение рассудок и нарушающее все его планы. Нечто всеохватное и властное, желающее даже не поработить, но поглотить человека, растворить его в себе. Нечто глубоко индивидуальное, не требующее никаких логических обоснований для одних и совершенно недоступное пониманию других.

Любовь бывает с первого взгляда. Бывает достаточно лишь один раз взглянуть на игру, чтобы с неожиданной остротой и ясностью осознать: это навсегда. И дело здесь отнюдь не во внешней, поверхностной привлекательности, подверженной времени и тлену. Спросите у влюбленного в Doom человека, что красивее: его любимая игра или **Unreal**? Будьте уверены: он не будет раздумывать над ответом. Поверьте, этот человек не заблуждается; он констатирует факт. Он видит нечто вполне реальное, что, увы, не дано видеть нам с вами. Он видит то, что просто не дано ощутить человеку, не потратившему на эту игру лучшие годы своей жизни.

Старый, убеленный сединами Doom-ер; зрелый, полный сил Quake-ер; молодой, пылкий Unreal-ер. Они правы все вместе и каждый в отдельности. Каждая, абсолютно каждая игра объективно является самой красивой, единственной и желанной. Каждая игра будет оставаться самой лучшей, доколе есть хоть один геймер, искренне полагающий ее таковой.

Похоже, что способность влюбляться с первого взгляда навсегда осталась в моей бурной юности. С годами я стал недоверчив, скуп на чувства и не спешу слепо следовать велениям своего сердца. **Unreal Tournament** (далее — UT) я встретил с большим скепсисом, даже с враждебностью, замешанной на чувстве ревности. Подумать только: эта игра имеет наглость быть тезкой моей любимой (**Unreal**)! Чувство неприязни к **UT**, возникшее задолго до ее рождения, ничуть не ослабевало с течением времени, а попадавшиеся на глаза пиратские бета-версии лишь укрепляли меня в моей заочной нелюбви к этому, с позволения сказать, продукту.

Первый удар был нанесен сентябрьской демо-версией. Невольно я стал замечать, что на фоне остальных игр жанра **UT** смотрится, как минимум, вполне достойно, а в некотором смысле и не хуже своего обожаемого мною предшественника. Геймплей в этом полуфабрикате был уже очень неплох, знакомое, хотя и сменившее свой внешний вид оружие, уверенно лежало в руке, а восторженные крики геймерской общественности грели сердце.

Чем больше я забавлялся с этой демкой, тем более отчетливо осознавал, что был в своем прежнем отношении к **UT** глубоко неправ. Не являясь продолжением **Unreal-а**, **UT** вовсе не обязан быть похожим на него внешне. Что же касается внутренней сути игры, то душа Unreal-а перекочевала из одной телесной оболочки в другую практически без изменений. Восприятие **UT** как Mission Pack-а с набором скинов глубоко ошибочно. Неверно относиться к этой игре и как к абсолютно новому продукту, не помнящему родства. В таких отношениях состоят между собой Quake2 и Quake, но отнюдь не **UT** и **Unreal**. **UT** — это не новая игра; **UT** — это новый **Unreal**.

ДОСТОИНСТВА

Хорошее графическое воплощение моделей кораблей, отличная визуализация взрывов и других деструктивных событий. Достаточно удобное управление. Достойный AI.

НЕДОСТАТКИ

Однообразное окружение. Безжизненная Вселенная. Привязка камеры к объектам.

РЕЗЮМЕ

Попытка создать оригинальную космическую 3D-стратегию удалась. Это действительно игра, которая открывает новые горизонты в жанре.

9.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



После придирчивого и всестороннего знакомства с демо-версией дня выхода **UT** я уже ждал не столько с нетерпением, сколько со смутным предчувствием чего-то большого, светлого и очень хорошего. Надо ли говорить, что я не был разочарован! Мой грубый язык не в силах описать того восхищения, той бури чувств, что я испытал, увидев, наконец, мою долгожданную! Вне всякого сомнения, **UT** достойна самых высоких степеней любви и поклонения, достойна самой настоящей страсти! В обоснование этих слов мне остается лишь приступить к воспеванию совершенств этой великой игры.



Прежде всего, нам придется разобраться с вопросом терминологического свойства, ибо на этом фронте грядут великие перемены.

До появления **UT** все было просто. Основой классического шутера являлась система связанных между собой уровней, населенных враждебно настроенными по отношению к игроку существами. Игровой процесс в таком мире был связан с прогрессом игрока, с его настойчивым и победоносным продвижением от начала истории к ее логическому концу.

Все это вместе было принято называть словом «сингл» и противопоставлять «мультиплееру», или сетевой игре, заключавшейся в кровопролитной борьбе Homo Sapiens с себе подобными на совершенно других уровнях, никак между собой не связанных и никакой системы не образующих. Несмотря на бешеную популярность сетевых побоищ, де-факто «мультиплеер» никогда не являлся самостоятельной игрой, но лишь довеском к «синглу», разрабатываемым с целью продления жизни последнего.

Так было, но так больше не будет. В стройную, годами устоявшуюся систему взаимоотношений



«сингла» и «мультиплеера» UT внес невообразимую путаницу.

Дело в том, что в массовом сознании слово «сингл» неразрывно связано со словом «монстры». В уничтожении этих многочисленных, кровожадных и, в большинстве своем, очень тупых тварей как раз и заключался процесс прохождения классического «сингла». Из-за своих низких интеллектуальных способностей для «мультиплеерщика» средней руки любой одиночный монстр не представлял никакой реальной угрозы. Монстры, как правило, брали числом, а также огневой мощью, большим количеством здоровья, нечеловеческими меткостью и реакцией.

В «сингле» UT на смену монстрам пришли боты. Так принято называть высокоинтеллектуальных управляемых компьютером существ, имитирующих собой людей-«мультиплеерщиков» и используемых последними в основном в целях тренировки. Родной стихией ботов всегда был «мультиплеер» и только «мультиплеер»; увидеть этих существ в «сингле» классического шутера было бы по меньшей мере странно.

Создавая одиночную часть UT, Epic Games решилась на смелый эксперимент. И добилась успеха. Не секрет, что большое число «сингловиков» не играют в «мультиплеер», а многие «мультиплеерщики» не признают «сингла». Новый, UT-шный «сингл», как и ранее, представляет собой систему связанных между собой уровней, но заниматься на этих уровнях игроку предстоит в точности тем же самым, чем и в «мультиплеере»! Безусловно, такая постановка вопроса, такое сближение «сингла» и «мультиплеера» вызовет, помимо терминологической путаницы, массовый интерес людей к обоим граням шутерного мира.

«Сингл» UT — это самый настоящий «сингл» с отличной атмосферой, постепенным продвижением от начала игры к ее концу, получением призов и даже финальным боссом-ботом. Оказывается, в будущем основным развлечением человечества станут Турниры, бои между живыми людьми с применением реального оружия того далекого времени. В одном из таких Турниров вам и предстоит принять самое непосредственное участие. Захватывающее зрелище, транслируемое по сети Нейровидения, будет одновременно и крайне жестоким, и не очень. Уровень технологического развития позволит заново воссоздавать человека после его смерти, чтобы тот вновь смог продолжать бой. Мысль очень простая, но исключительно гениальная. Приходило ли вам когда-либо в голову, товарищи бойцы, воспринимать респаун не как компьютерный спецэффект, а как нечто РЕАЛЬНОЕ? Как то, что может быть на самом деле? В этом ключе немедленно находят объяснение вращающиеся над землей пушки, подбор патронов ногами, исчезающие трупы, пятна крови, пулевые отметины, и даже десять видов носимого с собой оружия. Да не таскает игрок с собой всю эту ерунду; переключение оружия и есть не более, чем его ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ! Одна пушечка исчезает, другая появляется, и все дела! По сравнению с респауном живого человека все это уже, согласитесь, совершенные пустяки!



В том-то и состоит главный UT-шный кайф. В UT реально все. ВООБЩЕ ВСЕ! И прицел, и JumpBoots, и невидимость. Здесь все взаправду, все на самом деле! Черт возьми, я хочу такое будущее! Каково было бы побегать с настоящим пулеметом и пострелять из него по настоящим живым людям? Постоять в конце настоящего коридора с настоящей снайперкой в руках? Поскакать в огне взрывов с RocketLauncher-ом? Только вот умирать от настоящих пуль, наверное, будет больно. Но мы ничего, мы справимся. Примем анальгинчику, и вперед, за фрагами! Это же как бокс; все равно все в итоге останутся живы! Эх! Боюсь, не застану я этого.

Перед каждым боем игрок имеет возможность познакомиться как со своими союзниками, так и с оппонентами, точнее, с кратким досье команд и их членов. Сразу скажу, что нормальных людей среди участников турнира мало. Есть среди них и профессиональные военные, и уличные бандиты, и какие-то сатанисты. Как вам девушка, убившая в 12-летнем возрасте своих родителей и выросшая вследствие этого в психиатрической клинике?

Описание уровней также производит впечатление. Некоторые арены созданы специально для Турнира, некоторые даже являются личными тренировочными «угодьями» последнего чемпиона по имени Xan Gregor. БОльшая же часть карт имеет, так сказать, естественное происхождение. Это и инопланетные замки, и ядерные реакторы, и бывшие промышленные предприятия, и космические корабли, и даже галактическая библиотека раритетов. По различным причинам, использование всех этих объектов по их прямому назначению оказалось невозможным, после чего они и были переоборудованы в арены для проведения Турниров.





В начале прохождения «сингла» вы должны играть в DeathMatch. Победив на нескольких DM-уровнях, игрок получает допуск к Domination, затем к Capture The Flag и, наконец, к Assault. Порядок прохождения уровней в пределах одного вида состязаний строго регламентирован; следующий уровень открывается только после прохождения предыдущего. А вот во что именно играть, в Assault или в Capture The Flag — это уже ваше личное дело. Естественно, если эти виды игры для вас уже открыты. Очень правильное решение.

Перед началом каждого вида состязаний игрок проходит курс обучения. Ласковый женский голос подробнейшим образом объясняет, что это у вас в руках, как с этим надо обращаться и что вам необходимо сделать во-он с тем человечком. Затем проводится учебный бой, в ходе которого вы пребываете в состоянии God. В случае вашей победы (или победы вашей команды, что то же самое) вас пускают дальше, в случае поражения (с трудом представляю, как это может быть) вы будете проходить обучалку еще раз. Ликбез, между прочим, действительно отличный. Не пройдет и пары месяцев, как слово «КапчуреЗеФлэг» будет известно уже не узкому кругу избранных, но всем и каждому, прочно войдя в современную версию великого и могучего русского языка.

Цель игры — стать чемпионом во всех видах. После победы на последнем уровне того или иного вида игры вы попадаете в зал, где видите самого себя в момент торжества, а также завоеванные вами кубки, стоящие на пьедесталах. Вы, кстати, можете полюбоваться на свои призы в любой момент, щелкнув мышкой на Trophy Room. Последний вид состязаний под названием Challenge становится доступен лишь после победы во всех остальных и состоит из четырех DeathMatch-ей с продвинутыми ботами-роботами. Последний уровень игры — жестокая дуэль с самим Xan Gregor-ом на мчащемся сквозь гиперпространство космическом корабле. Победив, вы получаете всенародное, нет, всегалактическое признание и последний, пятый кубок. Кубок Чемпиона Турнира.

Разумеется, вас не лишили возможности драться там, тогда и с тем, с кем захотите именно вы, а отнюдь не глубоко уважаемые разработчики игры. Эта возможность реализуется в «мультиплеере», т.е. в сетевой игре с людьми или в игре с ботами (Practice). Битва сопровождается жизнеутверждающими сообщениями типа: «Такой-то пролил первую кровь», а также «Double Kill!» (два фрага с интервалом менее 3-х секунд), «Multi Kill!» «Ultra Kill!» и «Monster Kill!!» (3, 4 и 5 фрагов соответственно). Радуют душу громогласные, на весь уровень, заявления типа «Такой-то is on a killing Spree!» (5 фрагов, заработанных в течение одной жизни), «Такой-то is on a rampage!», «Такой-то is dominating!», «Такой-то is unstoppable!» и, наконец, «Такой-то is Godlike!» (10, 15, 20 и 25 фрагов соответственно). Пустячок, знаете ли, а все равно приятно. Хотел бы я знать, как это переведут наши горе-русификаторы.

UT позволяет менять «правила игры» в достаточно широких пределах, что обеспечивается большим количеством так называемых мутаторов. За исключением явно несовместимых, мутаторы могут использоваться одновременно во всех мыслимых сочетаниях и во всех видах игры. К последним мы сейчас и перейдем.

Что такое Tournament DeathMatch и Tournament Team Game, догадаться несложно. Это обычные DeathMatch и Team Game с громкими названиями. Capture The Flag также вполне традиционен. А вот трех остальных видов игры мы раньше нигде не встречали, поскольку их попросту не существовало в природе. Я имею в виду Assault, Domination и Last Man Standing.

В Assault-е одна команда что-то штурмует, в то время как вторая команда это же самое защищает. В зависимости от конкретного уровня, перед штурмовиками могут ставиться самые разные задачи. Высадка с вертолета на мчащийся поезд с целью остановки последнего, проникновение в замок и разрушение находящегося в нем энергетического кристалла, захват и затопление подводной лаборатории, высадка с моря на укрепленный берег и разрушение главного орудия противника. Задача защитников много проще: выдюжить, выстоять. Игра строго ограничена по времени; на все про все вам дается или 5, или 10 минут в зависимости от размеров уровня. По завершении первого этапа игры атакующая и защищающая команды меняются местами. Теперь уже лимит времени становится равным тому временному промежутку, что потребовался штурмовикам для благополучного осуществления своей агрессивной акции. Умно, очень умно! Атакующая команда оказывается, таким образом, вдвойне заинтересованной в скорейшем завершении штурма, что, безусловно, существенно повышает ее боевой дух.

Domination представляет собой еще один извращенный вариант командной игры. Каждый Dom-уровень имеет несколько баз, над которыми необходимо удерживать контроль. Стоит вам пробежать по базе — и вращающийся над ней значок немедленно приобретет вид и цвет символа вашей команды. Чем



большее количество баз контролирует команда, тем быстрее набегают ее очки. В погоне за этими очками и состоит цель Domination.

Что касается Last Man Standing, то эту дисциплину можно охарактеризовать как своеобразную противоположность DeathMatch-у. Здесь во главу угла ставится не убийство оппонентов, а собственное выживание. Каждый игрок рождается с полным набором заряженного под завязку оружия и ограниченным количеством жизней, кои необходимо всячески оберегать от плохих людей. Помните девиз бессмертных из «Горца»? «Должен остаться только один!» Именно это и происходит в LMS. Растративший все свои жизни игрок выбывает из состязания; победителем становится единственный выживший.

Взаимодействие бота и человека выведено в **UT** на принципиально новый уровень. Своим электронным товарищам по команде вы теперь можете отдавать осмысленные приказы (по умолчанию командное меню вызывается кнопкой V). Набор команд довольно примитивен, но вполне достаточен для обеспечения победы вашей команды над командой Godlike-ботов.

Известно, что основной проблемой, с которой приходится бороться главе любой команды, это страшный внутренний враг под названием неповиновение. Стоит боту заметить, как противник тащит ваш флаг, как все приказы немедленно идут по боку. Глаза наливаются кровью, из уст извергаются проклятия, а из пистолетика — пульки. Можете сколько угодно орать подчиненному вслед, чтобы он вернулся на свой пост, прикрыл вас и т.п.; бот будет преследовать врага, пока не подохнет. Управление ботами — это особое искусство, требующее, помимо организаторских способностей, еще и изрядной изворотливости ума.

Ничего удивительного в этом, конечно, нет. Ожидать корректной работы искусственного интеллекта в сложных вариантах командной игры было бы по меньшей мере наивно. А вот в простом советском DeathMatch-е все в полном порядке. Даже более, чем в полном. Стивен Полж, работавший над электронными мозгами **UT-шных** созданий, потрудился на славу. Я давно говорил, что Стивен парень не промах. Но я и догадываться не мог, что этот парень не промах до такой степени!

Однажды в процессе ознакомления с демо-версией я стал свидетелем случая, поразившего меня до глубины души. Я стоял на балкончике-пандусе, что на уровне DM-TempestDEMO. Внезапно внизу появился бот с RocketLauncher-ом и с интеллектом Godlike. Заметили мы друг друга практически одновременно. Только бот, в отличие от меня, не стал думать. Он просто сделал то, чему его научил славный парень по имени Стивен. А именно:

1) Бот немедленно переключился на ImpactHammer;

2) Как только пушка оказалась у него в руках, бот пукнул в пол и совершил ImpactJump;

3) Немедленно началось обратное переключение оружия;

4) Находясь в высшей точке прыжка, над балконом, бот пустил ракету, прямым попаданием которой я был разорван на куски (забыл сказать: все это время я непрерывно бежал по балкону, переключаясь на ShockRifle).

5) Сделав дело, бот благополучно приземлился на балкон, подобрал мой ShockRifle, затем взял ShieldBelt (к которому, собственно, я и стремился) и был таков.

Когда я, наконец, осознал, что же только что со мной произошло, то минут пять сидел, тупо уставившись в испачканный моими мозгами монитор. Мне требовалось время, чтобы оправиться от шока и заставить себя жить дальше. В дальнейшем я видел со стороны и был непосредственным участником множества подобных инцидентов. Но этот, самый первый, я не забуду, наверное, до самой смерти. Ни хрена себе Godlike! Перестарался, похоже, Стивен Полж. Увлекся малостью, оторвался, так сказать, от корней, от реальности. Но вот зарплату свою этот парень получает явно не зря.

Поскольку **UT** — это живая игра, постольку она не безгрешна. Даже самому отпетому фанату необходимо ясно это осознавать и правильно к этому относиться. В изъянах нет ничего плохого; это нормально и естественно. Мы любим ту или иную игру не потому, что она лишена недостатков, а вопреки им! Мы принимаем **UT** такой, как она есть. Стремясь быть объективным, я просто обязан сообщить читателям хотя бы парочку из весьма многих обнаруженных мною дефектов.

Запись демок, появившаяся в Unreal-е версии 224, до сих пор изобилует всевозможными глюками. Вернее будет сказать, что она из них попросту состоит. Любой человек, имевший удовольствие пообщаться с **Unreal-овским** DemoRecDriver, подтвердит, что я вовсе не преувеличиваю. При создании **UT** в области демозаписывания был достигнут существенный прогресс. Все уже почти хорошо. Почти. За исключением малюсенькой такой мелочи: теперь **UT-шные** демки можно просматривать лишь и исключительно из глаз записавшего эту демку игрока. Вернее, на выбор: из глаз или из противоположного места. Да-да, камера вида от третьего лица в демках утратила способность свободного вращения и жестко привязана к ягодицам бегущего впереди нее игрока. Вид из глаз или других частей тела остальных игроков отныне невозможен, а свободно перемещающейся камеры-спектатора не существует вовсе. В общем, все в точности так же, как в Quake2.

Сказать, что Epic-овцы в очередной раз облажались, будет совершенно недостаточно. Это не глюк, но Г Л Ю К, ГЛЮЧИЩЕ, большой, вонючий и позорный. Это уже слишком. Запись демок, фиксирующих в реальном времени трехмерные координаты ВСЕХ объектов, была великим **Unreal-овским** достижением. Демки в **Unreal** перестали быть плоским фильмом, став трехмерными и живыми! Демки в **UT-Demo** были уже почти идеальны! Но вот выходит финальный UT — и все исчезает, как дым. Вновь, как и много лет назад, мы имеем удовольствие созерцать на экране монитора плоское кино, смертельно надоедающее уже в ходе первого просмотра. Разумеется, вскоре последует патч, призванный исправить досадное недоразумение. Но позор останется навсегда.

Второй мерзостью является стрельба из SniperRifle. При горизонтальном положении оружия все в полном порядке: пули ложатся в перекрестие прицела с математической точностью. Но стоит вам отклонить оружие от горизонтали, и все изменяется. Пули начинают лететь выше прицела. Сперва этот эффект не очень заметен. Однако чем больше угол, тем большим становится это странное смещение. В пределе, когда ствол вашей винтовки смотрит вертикально вверх или вертикально вниз, отклонение пули от прицела уже очень существенно. Степень его величины можно оценить, если встать спиной стене, задрать голову повыше и пострелять немного в потолок. Не стоит удивляться тому, что вы не видите выбоин; полет ваших пуль начинается и заканчиваются где-то глубоко в толще стены, что находится у вас за спиной!

Вы будете долго смеяться, но эффект смещения выстрела полностью исчезает в случае стрельбы из приседа! Определенная логика тут, конечно, усматривается, но больно уж эта логика шизофренична.

Почему я так ругаюсь, спросите вы? Да потому, что оба примера очень характерны. Epic-овцы, как никто другой, умеют ломать то, что сами же с большим трудом и тщанием построили. Обнаруживается глюк, затем выходит патч, исправляющий этот и привносящий в игру новый, еще более удивительный глюк и т.п. Самое удивительное, что все эти пакости любой мало-мальски любознательный игрок в состоянии обнаружить в течение получаса!

Я никогда не поверю, что Клиф Блежински стреляет из SniperRifle-а из положения на карачках и не просматривает записанных демок. Я никогда не поверю, что в Epic Games найдется хоть одна секретарша, которой потребуется более десятка минут, чтобы исправить как оба описанных выше глюка, так и добрую дюжину других, более мелких. Впрочем, оставим в покое представительниц древнейших профессий. Речь не о них, а о глюках и программистах. Как можно допускать столь очевидные и безобразные ляпы? Ну почему, ПОЧЕМУ, черт побери, нельзя сделать так, чтобы все основное работало хорошо, вместе и сразу? Почему это могут делать все кто угодно, кроме Epic Games и Microsoft? Клиф Блежински! Дай ответ! Нет ответа.

Хотите, господа, я скажу, что будет дальше? А, вы уже догадываетесь? Правильно: череда патчей длиною в полтора года. Это необходимо осознавать и к этому необходимо быть готовым. Что ж, такая уж наша **Unreal-ьная** доля: любить, ждать и надеяться. Надеяться на то, что когда-нибудь все станет, наконец, вполне хорошо.

Несмотря на отмеченные выше и многие другие недостатки, **UT**, безусловно, знаменует собой начало новой эры. Эру высокого профессионализма, эру глубокого синтеза сингла и мультиплеера, эру шутеров экстра-класса. Quake-у 3 Arena придется очень постараться, чтобы составить UT достойную конкуренцию. Уверен, в дальнейшем мы увидим еще много подобных игр. Но **UT** навсегда останется первым.

СИ *REVIEW*

INTERSTATE'82









Платформа: PC
Жанр: автомобильный action
Издатель: Activision
Разработчик: Activision
Требования к компьютеру: P-200, 64 Mb RAM или P-233, 32 Mb RAM, 400 Mb HDD, рекомендуется 3D-акселератор
Онлайн: http://www.activision.com

Вячеслав Назаров

Интересно устроен человек. Родившись в одном времени, он, тем не менее, принадлежит иным векам. Люди под влиянием литературы, музыки и веществ, изменяющих сознание, понимают, что их дом совсем не здесь. И пусть физически они существуют в обычном мире, они точно знают, что их душа — вне этого измерения. Одни из представителей человечества обитают в сказочных мирах эльфов и драконов, другие — в мегаполисах будущего. Но есть и те, которые не путешествуют столь далеко. Они предпочитают, например, 60-е, 70-е годы нашего столетия. Джим Моррисон давно уже мертв, но я верю в то, что он еще жив. Атмосфера этого славного времени, помимо музыки, очень хорошо передается и огромными стальными монстрами, которых по сей день можно иногда встретить на наших улицах. Для того чтобы вернуться на 20-25 лет назад, достаточно залезть внутрь кожаного салона какого-нибудь Мустанга, включить погромче радио Nostalgie, стремительно сорваться с места и начать получать неземное удовольствие от скорости и свободы. К сожалению, у меня было не так уж много возможностей испытать всю силу и мощь шедевров американского автомобилестроения в реальной жизни, но зато я постарался наверстать упущенное в виртуальных мирах. Естественно, Вселенной, в которой я жил в духе 70-х, оказалась игра Interstate'76. После многих часов, проведенных в не столь отдаленном прошлом, и несколько устав от ритмов фанка, в моей черепной коробке родилась мысль о том, что для разнообразия было бы неплохо предпринять небольшое путешествие во времени. Скажем, в золотой век евродиско — в 80-е годы. Поэтому, когда до меня во всех смыслах дошла информация о готовящемся выходе Interstate'82, я ни секунды не сомневался в том, что эта игра окажется настоящей машиной времени, открывающей двери в мир 1982 года. И несмотря на то, что существуют только два мнения: мое и неправильное, — вынужден признаться, что на этот раз я жестоко ошибся.

ТИШЕ ЕДЕШЬ — ЯРЧЕ СПИШЬ

В **Interstate`82** роль главного героя отведена господину Таурусу, знакомому нам по первой части игры. После трагических событий 1976 года он решил начать жизнь нормального американского негра, по случаю чего остриг свою роскошную шарикообразную шевелюру и ушел в праздничный запой. Периодические кошмары, снившиеся ему по ночам, Таурус лечил старым американским народным средством — русской водкой с пивом. Ночные ужасы почему-то не проходили, зато проявилась некая Ски — особа довольно экстравагантного вида, представившаяся сестрой Грува (не ди-джея, а «Чемпиона»). Объяснив, что братец, а по совместительству лучший друг Тау-







руса, пропал при загадочных обстоятельствах, юная дама сумела убедить нашего героя ненадолго прекратить курс алкоголелечения и помочь ей отыскать родственника. Для приличия немного поборовшись с зеленым змеенышем, Таурус согласился на аферу и, водрузив на крышу своего боевого коня пулемет, отправился спасать старого товарища. Конечно, этим дело совсем не ограничилось. Ведь, как выяснилось, Грув умудрился впутаться в историю с заговором против президента, в котором были замешаны центральноамериканские террористы-партизаны и американское правительство, изо всех сил их финансирующее. Таким образом, в руках тезки знаменитого автомобиля марки Ford оказалась судьба гаранта Конституции и оплота демократии в США. Стоит ли удивляться тому, что на пути к светлому будущему отдельно взятого мира у славной парочки, а также примкнувшего к ней механика Скитера, возникнет масса проблем, решать которые придется исключительно с позиции силы?

ТЕМНАЯ СТОРОНА ГРАФИКИ

Если сюжетное продолжение игры создавалось при помощи приглашенного из Голливуда Зака Нормана, то графическое воплощение его идей и сокровенных желаний осуществлялось на движке Dark Side. Кстати, именно на нем создается и другой проект Activision — Heavy Gear II. Однако, судя по всему, название движка сыграло с разработчиками злую шутку — видеоряд **Interstate`82** на самом деле находится в темном и глубоком месте, куда не заглядывает даже Солнце. Несмотря на то, что игра поддерживает и роскошные 16-bit и 32-bit цветовые гаммы, и разрешение вплоть до 1280x1024, художники и программисты явно схалтурили, в очередной раз подтвердив справедливость пословицы: «Кто не работает, тот ест!» Пестрая и яркая графика, по всей видимости призванная воссоздать мир огней 80-х годов, превратила **Interstate`82** в самую обыкновенную автогонялку, напрочь убив атмосферу времени. Возможно, именно его кровь так причудливо раскрасила все пейзажи и модели, созданные в недрах Activision, превратив продолжение великой игры в заурядную аляповатую поделку. Модели автомобилей и пешеходообразных персонажей, особенно при близком рассмотрении, вызывают удивление, переходящее в беспокойство за душевное здоровье разработчиков. Похоже, что пытаясь создать механизм, переносящий игроков в 80-е годы, они застряли в этом времени сами. Создается впечатление, что

ДОСТОИНСТВА

Забавная и не напрягающая атмосфера игры. Яркая графика создает настроение веселой и прямолинейной аркады.

НЕДОСТАТКИ

Явные недоработки движка, например, такие как «перекрытие» полигонов. Абсолютно неправдоподобная физическая модель. Полное исчезновение духа Interstate`76 и превращение игры в рядовой action.

РЕЗЮМЕ

Увы и ах. Interstate`82 не удалось продолжить традиции великого предшественника, ее стоит рассматривать как совершенно самостоятельную игру. Но и в этом случае ценность данного проекта остается очень невысокой.

VIDEO	1
SOUND	1.5
INTERFACE	1
GAMEPLAY	1
ORIGINALITY	1
ADDITIONS	1

6.5



Так, по мнению разработчиков, будут выглядеть центральные площади городов будущего

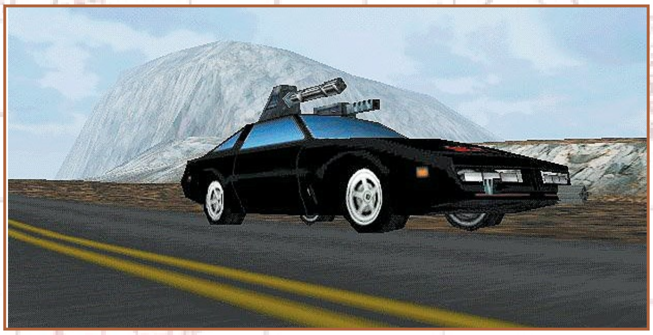
количество полигонов, используемых в некоторых моделях, можно пересчитать по пальцам не слишком обремененного ими несчастного инвалида.

Еще более теплые и добрые слова хочется сказать по поводу модели уже физической. Несмотря на все обещания создать нечто правдоподобное, с учетом всевозможных сил, воздействующих на автомобили, мы получили физику, достойную занесения в анналы (так уж и быть — истории) в качестве одной из самых далеких от земных условий. Автомобили довольно плавно разгоняются и еще более плавно тормозят, несмотря на утопленную педаль тормоза, всем своим видом демонстрируя спокойствие и невозмутимость. При этом, сбавляя скорость, очень важно не пропустить момент полной остановки машины, поскольку, если вовремя не отпустить тормоз, автомобиль начнет вновь разгоняться, но уже задним ходом. Впрочем, подобные изыски с управлением очень хорошо вписываются в новую концепцию игры, о которой так долго говорили в Activision.



ПРОСТОТА — ЗАЛОГ УСПЕХА?

Interstate`76 был настоящим автомобильным симулятором, на котором воспитано целое поколение виртуальных автобойцов. Однако хитроумность и некоторая сложность настройки и управления машинами в свое время оттолкнули от игры немало личностей, которые были далеки от романтики стальных лошадок. Решив, что негоже терять такую аудиторию, в Activision решили максимально упростить игру, тем самым превратив **Interstate`82** в типичный action. В результате этого мы навсегда лишились ручной коробки передач, которой, по мнению разработчиков, «и так никто не пользуется», и фактически все управление свелось к четырем кнопкам, ответственным за направление движения, и ручному тормозу, позволяющему хоть как-то останавливать автомобиль. Настоящих механиков также ждет разочарование, поскольку вдоволь повозиться в гараже, перебирая карбюраторы, дыша парами бензина и наслаждаясь веселыми «мультиками», у них больше не получится. И даже не потому, что после топливного кризиса ведется строгий учет горючего, а из-за сокращения общего числа гаражных работ. Так в **Interstate`82** можно лишь навесить на автомобиль немного оружия, брони, да слегка модифицировать движок, блок рулевого управления и тормозную систему. Разумеется, делать это предстоит на средства, заработанные на дорогах сражений.





ГАЗ ДО ОТКАЗА — ОН НЕПОБЕДИМ!

В **Interstate`82** претерпел существенное упрощение и сам игровой процесс. Отныне он представляет собой action, возведенный в степень абсолюта. В роли Тауруса игрокам предстоит мотаться по городам и весям американщины, уничтожая толпы прущих со всех сторон как тараканы врагов. Единственным любопытным моментом является возможность покидать салон автомобиля и вести боевые действия, будучи одним из бойцов армии пешеходов.

ФАНК VS. ДИСКО

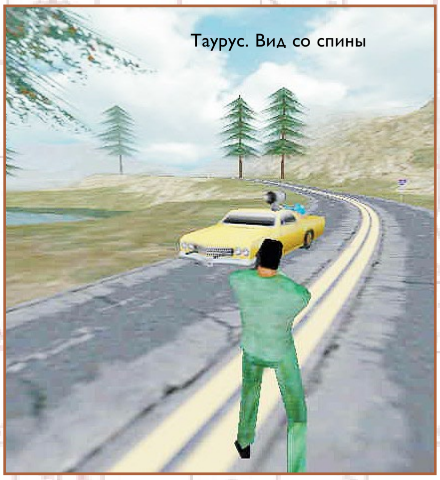
Музыкальное сопровождение в **Interstate`82** после великолепных мелодий фанка в первой части игры не производит практически никакого впечатления. Впрочем, речь сейчас идет исключительно о положительных эмоциях. Всего после нескольких минут прослушивания какой-то дурно орущей из динамиков песни ваш покорный слуга был вынужден заставить навеки смолкнуть оркестр имени **Interstate`82**, дабы насладиться хотя бы песней мотора своего автомобиля, ведь звуковые эффекты в игре заслуживают самых высоких похвал.

Итак, с помощью **Interstate`82** попасть в другой мир, почувствовать дух иного времени, как это было возможно в Interstate`76, мне не удалось. Вместо машины времени нам подсунули заурядный игральный автомат, который если и создает атмосферу, то только разочарования.

СИ REVIEW



И машина разлетелась на бутылки и прочую ерунду



Таурус. Вид со спины



Сможете узнать, какую машину удалось развалить за $99.61?

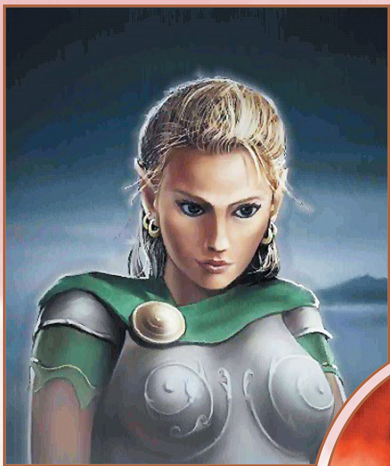


Первая машина — Тауруса, вторая — байкерши Ски

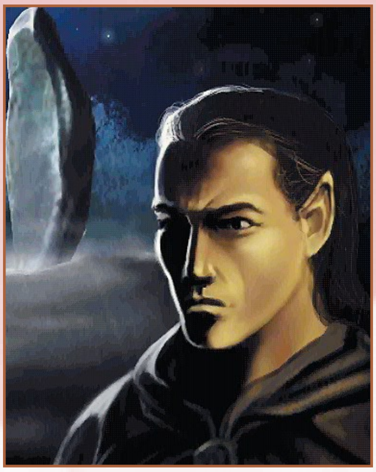

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
WWW.XAKER.RU
САМЫЕ ЛУЧШИЕ
МАТЕРИАЛЫ 1–4 НОМЕРОВ
ЖУРНАЛА «ХАКЕР» + ВСЯ КОМАНДА
СПЕЦ ВЫПУСК
В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ

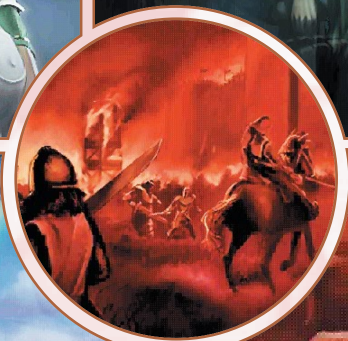
Платформа: PC
Жанр: Походовая стратегия
Издатели: Gathering of Developers, Take 2 Interactive
Разработчик: Epic Games, Triumph Studios
Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 300 Mb HDD
Онлайн: www.ageofwonders.com

AGE OF WONDERS













Лев Емельянов

Ура! Наконец-то! Глобальная Пошаговая Фэнтези-Стратегия, идейный наследник столпа жанра Master of Magic, все же вышла. Честно говоря, я уже не верил. Мы начали ждать ее более двух лет назад, мы с замиранием сердца изучали детали анонсов и заранее смаковали все вкусности будущего шедевра. Время шло, шло, шло... Анонсы поредели, а потом и вовсе пропали. Epic Games в поте лица трудилась над Unreal`ом. Потом Unreal вышел. А затем вновь замелькали объявления о скором выходе Age of Wonders — главного претендента на звание фэнтэзи-стратегии всех времен и народов. Правда, за это время вышел add-on к третьим Warlord`ам, вышли Lords of Magic, Heroes of Might & Magic III и add-on к ним, наконец, вышли Disciples: Sacred Lands. Планка, которую предстояло перепрыгнуть Age of Wonders, все поднималась и поднималась, а игра все не появлялась и не появлялась. И вот, наконец, свершилось. Age of Wonders (далее, для краткости AoW) в наших жадных руках, и давайте поскорее приступим непосредственно к игре!

В ОБЩЕМ И ЦЕЛОМ

Разработчики (спасибо им огромное!) не стали изобретать ничего сверхоригинального и приделывать к велосипеду пятое колесо. Все составляющие игры выполнены в самом что ни на есть классическом стиле. Есть карта. На карте есть города, золотые шахты и источники магической энергии (magic nodes). Есть войска и герои. Есть магия. Как правило, задача сводится к тому, чтобы вынести с карты всех врагов. Графика? Ну что сразу — графика, графика... Есть графика! Вполне даже симпатичная. Немножко блеклая, чуть-чуть тормознутая и достаточно информативная. Да, это не Heroes of Might & Magic III, но, тем не менее, вполне потянет. Звук и музыка? И они присутствуют в полном объеме. Мелодия отличная, мечи звенят, копыта цокают, чего же вам еще надо?

Да... С одной стороны, я вроде бы все самое главное уже сказал, а с другой — не сказал ничего. Так что позвольте теперь поподробнее пройтись по самому игровому процессу.

ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО, ГРАДОНАЧАЛИЕ И НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Как правило, в начале игры у вас есть лишь один город, а иногда – вообще ни одного. Города надо захватывать. Они приносят деньги, производят войска и вызывают... страшную головную боль. Почему? Да потому что управление городским производством в **Age of Wonders** сделано чрезвычайно неудобно. Как строят здания и войска в других стратегиях? Есть два механизма. В Heroes of Might & Magic (HoMM) I/II/III и Disciples вы платили деньги и тут же возводили нужные строения или забирали юнитов. Нереалис-

ДОСТОИНСТВА

Первая за много лет серьезная, глобальная, пошаговая фэнтези-стратегия. Отличный баланс, прекрасный AI, глубоко проработанный мир, бесконечное разнообразие во всем.

НЕДОСТАТКИ

Мелкие недочеты, которые абсолютно не заслоняют общее великолепие игры.

РЕЗЮМЕ

Лучшая игра в своем жанре за последние несколько лет. Играть всем.

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





Бой в подземелье. Очень похоже на X-COM

тично, зато быстро, наглядно и удобно. В Warlords I/II/III и Master of Magic (MoM) города производили армии и строили здания как бы бесплатно, но на это требовалось определенное количество ходов, и при этом они (города) приносили меньше денег. А в **AoW** применена комбинированная система: и деньги платим, и несколько ходов тратим, и налоги город платит меньшие, и самое главное, вас НЕ ИНФОРМИРУЮТ, что задание выполнено! То есть каждый ход надо непременно заглядывать в сводную таблицу городов. Там вы увидите, где работают, а где — нет, но ЧТО ИМЕННО производится в каждом конкретном месте, вы оттуда так и не узнаете. Для этого придется лезть в окошки самих городов. Короче, система — бери и стреляйся... Вот. Отругал, душу излил, теперь можно по существу.

В **AoW** нет зданий как таковых. Зато сами города можно несколько раз апгрейдить, и каждый новый апгрейд дает доступ к войскам, недоступным ранее. И прежде чем производить какой-либо новый юнит, необходимо «обучить» город делать это (install unit). Еще города можно и нужно укреплять (fortify). При этом вокруг них воздвигаются стены, сначала — деревянные, а затем и каменные (об этих стенах и об их роли в бою мы еще поговорим).

Национальный вопрос... стоит остро. Более чем остро. Для начала — в игре 12 рас. Помимо всем известных эльфов, гномов, людей, высших людей, хоббитов, темных эльфов, орков, гоблинов (а я-то, наивный, всегда считал, что это одно и то же!), лизардменов и нечисти, в AoW присутствует такая экзотика, как мерзляки (Frostlings) и Azracs (не знаю, как перевести, но что-то восточное — боевые слоны, воины в тюрбанах и т.д.). Расы имеют свое мировоззрение — элайнмент. То есть, к примеру, эльфы — хорошие, а мертвецы — плохие. Соответственно, бывают расы, изначально дружественные друг другу (эльфы, хоббиты и гномы), а бывают — враждебные (эльфы и темные эльфы). Если нейтральные города дружественных рас можно присоединять к себе без боя, заплатив немного денег, то поселения «расовых врагов» придется брать штурмом. Но и это еще не все. Захватив враждебный город, вам придется держать там сильный гарнизон, иначе он моментально восстанет. Плюс войска, произведенные в таком городе, тут же дезертируют. В принципе, задобрить расу можно апгрейдом и фортификацией поселений, но по большому счету все это ерунда. У меня лично создалось впечатление, что при любом раскладе отношения портятся быстрее, чем налаживаются. Поэтому, к сожалению, единственным эффективным способом является выселение враждебных аборигенов с последующим заселением города какой-нибудь дружественной расой.



Изучаем новые заклинания

И какой из всего сказанного выше можно сделать вывод? Да очень простой: вам никогда не удастся собрать армию из самых крутых юнитов разных рас, максимум, на что вы можете рассчитывать — 3-4 более-менее лояльных народа. Но что мы все о городах и экономике? Самое главное в таких играх что? Конечно же, стратегия. Займемся ею, родимой.

ВСЯКИЙ МНИТ СЕБЯ СТРАТЕГОМ... И КРУТЫМ РОЛЕВИКОМ

В отличие от HoMM, в **Age of Wonders** мы оперируем не группами однотипных юнитов, а отдельными боевыми единицами. Это очень существенный момент, и он определяет всю механику игры. Каждая боевая единица представляет собой некое существо или механизм (например, баллиста или огнемет), она набирает свой собственный опыт, получает со временем новые уровни и повышает свои характеристики. Все войска могут передвигаться и сражаться самостоятельно, т.е. никакие предводители им не нужны. Максимальное число боевых единиц в группе — 8 (столько же, сколько в Warlords; в Master of Magic можно было объединять вместе до 9 созданий).



Подобно MoM, каждый юнит, помимо основных характеристик (атака, защита, сопротивляемость магии, скорость передвижения, урон врагу и количество хит-поинтов), имеет целый ряд дополнительных параметров и умений. Сюда входят, например, умения стрелять из лука, кастовать заклинания, перелезать через стены или ломать их, повышать мораль своих и понижать — вражескую и так далее, и тому подобное. Список этих умений огромен, и в общем-то именно они определяют ценность тех или иных юнитов в сражении.

Звучит все просто замечательно, и возможно, у вас создалось впечатление, что эта часть игры идеальна? Да ни фига подобного! Сейчас мы как следует ругнем Epic Games: ужасно, что в игре нет единой сводки по всем войскам и армиям. Для того чтобы найти нужную группировку, вам придется последовательно перебирать все армии подряд. Как такое можно было допустить? У меня в сознании не укладывается...

Далее. Очень злит отсутствие четких числовых характеристик скиллов. Ну, например, есть эльфийский рейнджер 3-го уровня. Вы знаете его атаку и защиту в рукопашной — 5 и 3. А еще у него есть скилл Archery, позволяющий стрелять из лука, но вот какова конкретно сила его дистанционной атаки, прямо нигде не написано. Правда, у этого рейнджера есть навык Marksmanship, разобравшись в сложных формулах которого (вот, например: At + 1/Dm + 1), можно все же попытаться вычислить искомое, но я бы лично не стал головой ручаться за результат.

Еще в игре присутствуют герои. Ну, куда же без этих ребят в нашем жанре? По большому счету, от простых войск их отличает лишь крутизна и более динамичная система роста характеристик. Перед началом игры надо создать головореза, который представляет в игре лично вас и смерть которого означает автоматический проигрыш. То есть по



Штурм оркского города



своей сути герои являются такими же юнитами, как и все остальные, и запросто могут быть убиты в бою. С каждым новым уровнем они получают 10 очков, которые вы можете использовать как для повышения базовых параметров (атака, защита и пр.), так и для приобретения новых умений. А еще ваши головорезы умеют надевать различные доспехи. Все вместе взятое действительно придает **AoW** сильный ролевой оттенок в лучшем смысле этого слова.

Что? Стратегия? А-а... стратегия... Ну, да. Есть. Но какая-то она... суетная. Подобно HoMM, золотые шахты и источники маны (nodes) работают на нас только до тех пор, пока над ними реет наш флаг. Ясно, что стратегическая ситуация на карте определяется наличием мощных героев, укомплектованных крутыми войсками и способных вынести любого врага. Именно так, во всяком случае, действовал я. А противник, напротив, наводняет все окрестности слабыми юнитами, которые ходят по одному и постоянно отбирают у тебя эти объекты. Угнаться за всеми ними невозможно. Разделять сильные армии тоже стремно. Вот и приходится герою 90% времени носиться туда-сюда, чтобы сохранять хоть какой-то контроль в данном секторе карты.

А еще герои колдуют. Ведь Главного Мага, сидящего в башне и контролирующего все свои войска, не существует, так что магия целиком и полностью ложится на их хрупкие плечи :). Способности героев к применению заклинаний в бою и в мирной жизни определяются уровнем развития скилла Spell Casting. На первом уровне герой может потратить за день (именно за день, а не за сражение!) 10 кристаллов маны, на втором — 20 и т.д. В **Age of Wonders** имеется шесть типов магии: Life, Air, Water, Death, Earth, Fire. Как видно из самих названий, каждый из этих шести типов имеет «в оппозиции» диаметрально противоположную школу, и вы не сможете одновременно пользоваться взаимоисключающими типами магии. Что же касается собственно заклинаний, то они делятся на боевые (атакующие, защитные, ускоряющие, лечащие и т.д.), навешиваемые на своих солдат (unit spells), вызовы волшебных существ и глобальные (global enchantments).

Конечно, волшебство — это всегда круто, но **AoW** скорее ближе к Warlords и HoMM, где исход победы решала сила войск, а не уровень спелл-кастинга. В Master of Magic, кстати, дела обстояли совсем наоборот: там магия была настолько сильна, что вы могли выиграть сражение силами в 3-4 раза более слабыми, чем у противника. И опять пришло время ругнуть разработчиков. К сожалению, в погоне за простотой и наглядностью они пожертвовали тем, что составляет саму суть всех игр с использованием магии, начиная с Magic: the Gathering. Они полностью отбросили все числовые параметры спеллов. И в MoM, и в HoMM, и даже в Disciples: Sacred Lands для каждого заклинания совершенно точно указывалось, какой урон оно нанесет врагу. Естественно, в каждом конкретном случае работают различные модификаторы, типа Armor, Resistance и Spell Power, но, тем не менее, все было более-менее прогнозируемо. И все же, несмотря ни на что, магическая система Epic Games удалась на славу! На этой мажорной ноте перейдем к тактике.

СЛЕВА У НАС — РАТЬ! СПРАВА... ТОЖЕ РАТЬ

Бои хороши. Пожалуй, по богатству тактических решений **Age of Wonders** — первый серьезный конкурент Master of Magic. Вам нужны доказательства? Пожалуйста.

Например, интереснейшее нововведение — ограничение на дальность полета стрел и радиус действия заклинаний. Этого, по-моему, нигде раньше не было, как впрочем, нигде не было таких гигантских полей битв. И в данном конкретном случае это ограничение выглядит очень разумно: если бы лучники и маги могли бить через всю карту, это уничтожило бы весь баланс.



Так выглядит заклинание «Гейзер» в действии



А вот так выглядит книга заклинаний. Практически точная копия Master of Magic

Другой пример. Между стреляющими юнитами и врагами не должно быть препятствий! Если какая-нибудь помеха все же есть, то вам покажут вероятность того, что снаряд попадет не в цель, а в это препятствие. Ну а если стрелка и мишень разделяет не стена или дерево, а ваш собственный юнит, вы рискуете, что стрелы и камни достанутся ему.

То же самое в принципе относится и к магам, хотя есть атакующие заклинания, для которых это условие не работает. Например, отличная штука «Geyser»: под вражеским юнитом начинает бить гейзер, его достаточно высоко подбрасывает вверх, а потом он, крутясь, как самолет в штопоре, грохается обратно, теряя при этом кучу хит-поинтов. Для применения некоторых спецспособностей, например, healing, «лечитель» должен подойти к пациенту вплотную. С другой стороны, лечащие заклинания (Remedy) этого не требуют.

В отличие от Master of Magic, каждая боевая единица может за ход сделать только что-нибудь одно: или передвинуться и атаковать врукопашную/применить спецспособность, или же выстрелить/скастовать заклинание. То есть, допустим, чуть-чуть передвинуться, а потом выстрелить не выйдет. Обидно, но справедливо.

Противник действует... грамотно. Простой пример: у меня — несколько лучников и магов, у AI — быстроходная кавалерия. Путь, который эта кавалерия способна преодолеть за ход, превышает радиус полета стрел и действия заклинаний. Что делает враг? Ничего! Он стоит на месте и ждет, пока я ни приближусь к нему настолько, что он сможет меня достать своими всадниками, которые, естественно, существенно сильнее лучников и волшебников в ближнем бою.



Цепь — наиболее эффективное построение

Как стратегическая карта, так и поля сражений разделены на шестиугольники-гексы. И каждый раз, когда вы нападаете на врага, поле боя включает шесть гексов глобальной карты, окружающих тот, где стоял в момент нападения противник. А из этого, между прочим, следует очень много любопытных вещей. Например, если на дороге стоят рядом две группы вражеских юнитов, то, напав на одну из них, вы с высокой долей вероятности встретите на тактической карте обе: одну — в центре, другую — в противоположном конце.

Отдельная песня — штурм городов. Они, знаете ли, часто бывают окружены стенами :). А стены не просто являются непреодолимой преградой для нелетающих юнитов, но также и не пропускают наши стрелы и большинство атакующих заклинаний. Причем на время хода противника ворота открываются, и враг по нам без проблем стреляет! Но и мы не лыком шиты. Некоторые юниты могут через стены перелезать, другие — сокрушить их. Причем AI и на этот раз оказывается на высоте: он не полезет на рожон и будет отсиживаться за стенами, но когда поймет, что вы вот-вот продолбите в них брешь, кинется в атаку. Эх, помню, как я брал столицу Фростлингов! С моей стороны участвовало 3 армии по 8 юнитов, и с ихней — столько же. Это был не бой, а какая-то жуткая мясорубка в стиле «Бородино»! В самом конце сражения последний вражеский герой, окруженный моими единорогами и гигантами с шести (!) сторон целых два хода отбивался и даже убил двоих, несмотря на то, что у меня 3 лечителя работали на подхвате. Мужественный и сильный был соперник... Вечная память.



Угол стены проломлен, сейчас город падет

Еще интересная особенность боев. Если напал ты, то на краю карты стрелки показывают место, откуда ты вошел и куда в принципе можно отступить (хотя, кому это надо? Если бой проигрывается, проще сделать Load Game). А вот если нападают на тебя, убежать невозможно. Это неверно. Опция «Retreat» имеет право на существование! :)

А еще что в сраженьях неправильно? Ну, например, масштаб. Юниты чрезвычайно мелки. Их внешний вид на поле боя абсолютно не впечатляет. Крайне невыразительно сделан индикатор количества хит-поинтов. Для того чтобы просмотреть параметры, нужно кликнуть на юните. Короче, у меня лично проснулась сильная ностальгия по MoM с его разрешением 320 на 200: там, по крайней мере, не приходилось так напряженно вглядываться, и глаза не болели.

И, закрывая раздел, посвященный сражениям, нельзя ни упомянуть о подземельях, которые довольно часто встречаются на карте. Бои в них просто до боли напоминают X-COM: узкие коридоры, в которых в ряд могут встать 2, максимум 3, бойца, и враги, появляющиеся из темноты и набрасывающиеся на наших. Как правило, за очистку dungeon`а дают немного денег, или к вам присоединяется несколько бойцов. Вот, собственно, и все.

ЧУДЕСА В РЕШЕТЕ

Пора подводить итоги. **Age of Wonders**, или Эпоха Чудес, — штука, однозначно, выдающаяся. И конкурентов на сегодняшний день у нее реально нет. Heroes of Might & Magic — это все-таки другой поджанр (и меня, например, они за эти годы слегка достали). Master of Magic — великая игра, но, пардон, он вышел в 94 году и просто не запустится на большинстве современных машин. Disciples немножко отдает детским садом, хотя игрушка, безусловно, очень милая и оригинальная.

И еще. Я уверен, что найдутся такие, кто в **AoW** просто не въедет и обзовет занудством. Не верьте им! Они не смогли понять и оценить всю глубину и красоту игры. Им можно только посочувствовать...

Итак: играть, играть и еще раз — играть! Играть всем. Играть долго и тщательно. По моим прикидкам, чтобы эту вещь ДЕЙСТВИТЕЛЬНО освоить и как следует разобраться во всех нюансах, нужно не менее 2-3 месяцев ежедневных тренировок. А заодно подготовимся к выходу Master of Magic II — слыхал я краем уха, что он все-таки выйдет.

СИ REVIEW

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: 3D-action
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Core Design
Количество игроков: 1
Требования к компьютеру: P-233, 16 Mb RAM, 4 Mb видео-карта, 4x CD-ROM, рекомендуется 3D-акселератор
Интернет: http://www.eidosinteractive.com





Шестнадцатилетняя Л.Крофт. Вид сзади.

Я вижу женщин, шагающих смело, смело к уступам вперед,
Их станки победят, они знают, они знают — их время придет,
Они проносят тяжелые щиты из свинца, проходя под ударами молний,
И в каждой из них, словно в медленном танце, прорастают забытые корни.
Наутилус-Помпилиус

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Вячеслав Назаров

Позвольте, а кто сказал, что женщины — слабый пол? Живут они дольше мужчин, наукой доказано, что к боли потомки Евы гораздо менее восприимчивы, нежели братья по крови А. Шварценеггера и С.Сталлоне, даже бриться по утрам им и то не приходится. Единственным уязвимым местом представительниц альтернативного большинству игроков пола является пристрастие к зеленому змию, ведь женский алкоголизм неизлечим. Поэтому в свете данных фактов весьма удивительно, что спасение всего человечества и его отдельных представителей в виртуальных мирах долгое время было возложено исключительно на хрупкие плечи супер-героев мужского пола.

...Когда несколько лет назад в мои загребущие лапки попала игра Tomb Raider, мне показалось, что на игровой мир снизошла благодать в лице госпожи Лары Крофт. Отважная дама в симпатичных шортиках и обтягивающей маечке занималась планомерным истреблением представителей фауны, стоящих на пути к великим сокровищам, умудрялась разгадывать сложные головоломки, даже несмотря на то, что женская логика отличается от мужской своим отсутствием. Безусловно, игра стала настоящим открытием. После успешного дебюта Крофт засветилась в сериях **Tomb Raider 2** и **3**, соответственно. Но каждая из них, не неся в себе ничего нового, теряла частицу притягательности, а вместе с ней и поклонников. По сути все сводилось к увеличению размера уровней и росту числа "головоломок", представленных в основном прыгательными и скакательными заданиями. Но, наконец-то, прислушавшись к ропоту общественности, создатели Лары избавились от головокружения от успехов первой части и вынесли на суд игроков последнее откровение — **Tomb Raider 4: The Last Revelation**.



Первый опыт борьбы против потных рук приходит всегда слишком рано...

НАЗАД В ЕГИПЕТ!

Ветераны игрового фронта помнят, что Лара "90-60-90" Крофт начинала карьеру искателя приключений на свои "90" в мрачных египетских гробницах и катакомбах, полностью оправдывая название серии. В Последнем Откровении ей суждено вновь вернуться на свою историческую Родину, дабы не только улучшить состояние своих банковских счетов, но и спасти человечество.

Дело в том, что великий и ужасный бог Сэт, чья тень закрывает Солнце, решил уничтожить надоевший ему людской род. Правда, было это пять тысяч лет назад, когда ему противостоял сын света Хорус, сумевший перехитрить злого бога и заточить его в тайную гробницу. Но несчастный небожитель не знал, что людской род отли-

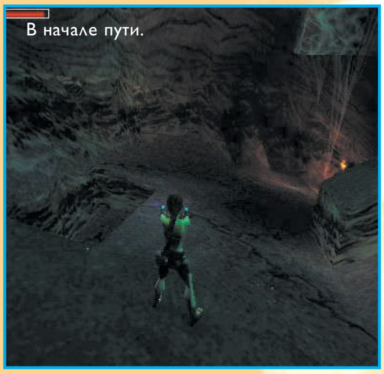


Сфинксы – пока всего лишь статуи.



В Орлином Зале.


Золото


В начале пути.


Бинокль иногда позволяет увидеть такое...

чается неуемной жадностью до чужого богатства, которое он очень любит и уважает. В итоге случилось то, что должно было случиться: Сэт был освобожден и начал воплощать в жизнь коварный план погружения мира в бесконечную Тьму. И именно Ларе Крофт суждено взвалить на свои плечи и прочие объемные части тела заботу о спасении человечества. На протяжении игры отважной авантюристке придется исходить, избегать, использать большую часть египетских гробниц и катакомб, где она уже была несколько лет назад. В юном 16-тилетнем возрасте вместе со злым и беспринципным (еще бы, мужчина ведь!) профессором Вернером фон Кройем, а по совместительству ее наставником, Лара добралась до "великого сокровища". Но глупый дядька попался в примитивную ловушку и погиб, испортив замечательный грабительский проект, как думала красавица, спортсменка и антикомсомолка, в расстроенных чувствах покидая Египет. И спустя годы, вернувшись закончить начатое дело, Крофт столкнулась с тысячелетним ужасом, вышедшим из могилы, чтобы погубить наш единственный мир...

ВЗГЛЯД, *КОТОРЫЙ* УБИВАЕТ

Пытаясь вернуться к атмосфере первого **Tomb Raider**, разработчики постарались запихнуть старую идею в новую физическую оболочку. Результатом этого явился на 90% переработанный движок третей части игры. И проведенная работа по совершенствованию графического воплощения Последнего Откровения становится видна с первых кадров **Tomb Raider 4**. Несмотря на то, что гробницы по определению должны быть темными и мрачными, бродя по закоулкам пирамидок, склепиков, заглядывая в саркофагики, игроки будут буквально на каждом шагу восторгаться великолепными световыми эффектами. Цветное динамическое освещение используется и в заставках, созданных на движке игры, и непосредственно во время самого игрового процесса. Вообще, поскольку госпоже Крофт предстоит сражаться с Тьмой, разработчики уделили вопросу Света самое пристальное внимание. Теперь свой путь к окончательному и бесповоротному торжеству справедливости Лара прокладывает с помощью самых разнообразных осветительных приборов: факелов, фонарей и множества других приспособлений, в число которых не вошла, пожалуй, лишь лампочка Ильича. При этом поверхности объектов в **Tomb Raider 4** отражают падающие на них со всех сторон лучи в строгой зависимости от того, кто и как их бросил. В результате создается удивительная атмосфера подземного мира, периодически подвергающегося нашествиям солнечных зайцев в тех местах, где ступала стройная ножка Лары Крофт.

Я *ВСТРЕТИЛ* ДЕВУШКУ. ПОЛУМЕСЯЦЕМ *БРОВЬ,* С*КОСОЮ* ДО *ПОЯСА...* НА *ПРЕКРАСНЫХ* ЛАДОШКАХ — *КРОВЬ...*

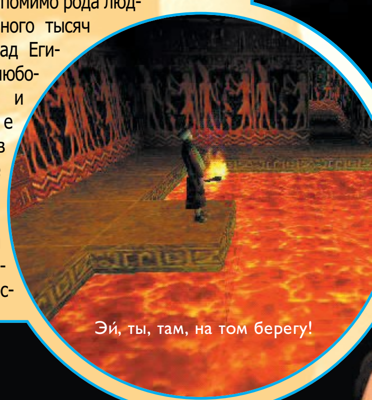
Первая леди Объединенных Виртуальных Миров Лара Крофт, перед тем как появиться в очередной серии **Tomb Raider**, подверглась нескольким косметическим операциям, которые без сомнения пошли ей на пользу. Отныне про все швы на стыке полигонов модели Лары, уродующие хорошенькую фигурку, можно забыть, как о кошмарном сне про фальшивые елочные игрушки, которые выглядят как настоящие, но радости не приносят. Благодаря тому, что госпожа Крофт с ног до головы покрылась в **Tomb Raider 4** высокодетализированной "кожей", ее внешний облик стал практически безукоризненным. В свою очередь мимика лица, которую можно периодически наблюдать в небольших заставках на протяжении всей игры, а также хлопанье глазами с длинными ресницами создают образ весьма симпатичной, хоть и виртуальной дамы.

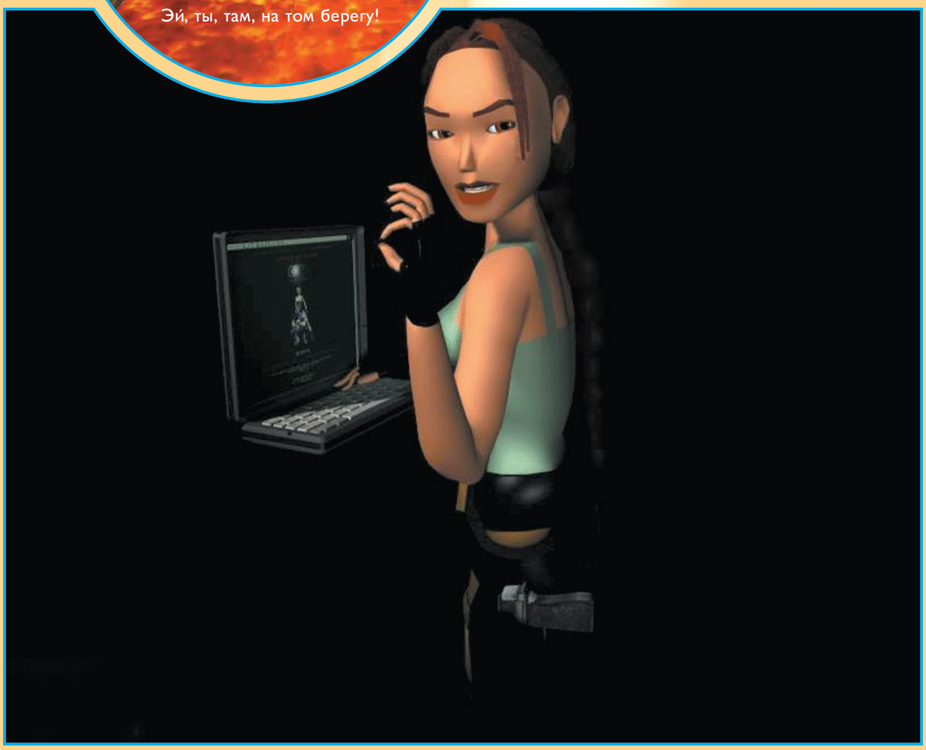
Самых высоких похвал заслуживает и анимация движений главной героини. Разработчики полностью переработали все выкрутасы Лары, сделав ее грациозной, словно трепетная лань. Помимо старых и хорошо знакомых любителям женских боевиков сальто, кувырков и прочих элементов обязательной акробатической программы, в этот раз Крофт может похвастаться умением мастерски лазать по канатам, которое буквально открывает новое измерение в игре. Само собой, опытный боец подземного фронта имеет возможность создавать сколь угодно сложные комбинации движений, дающие ей возможность с успехом путешествовать даже в тех местах, где бронепоезд не пройдет и танк советский не промчится.

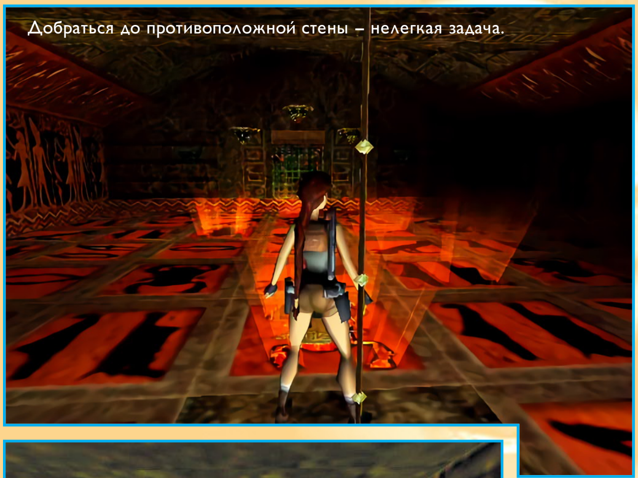
ВОТ *ОН* — МОЙ *ЕГИПЕТ!* ВОТ *ОН* — ДОМ *РОДНОЙ!*


Так древние египтяне охраняли покой своих фараонов.

Примерно так может воскликнуть любой представитель человечества, являющийся сторонником теории эволюции. Но помимо рода людского много тысяч лет назад Египет облюбовали и темные силы в лице Сэта, стремящегося уничтожить последних. Именно чтобы не допустить такой развязки, которая лишит нас возможности радоваться жизни, пить "Боржоми" и смотреть добрые мультфильмы про Джека-потрошителя, на Родину сфинксов и бегемотов отправилась героическая Лара Крофт. В отличие от последней серии игры, в **Tomb Raider 4** все действия происходят только и исключительно на территории государства Египет. Среди множества североафриканских районов, которые посетит Лара, можно назвать Каир, Гизу, долину Королей, Александрию. При этом разработчики в Последнем Откровении избавились от уровней как таковых. Продвигаясь по кладбищам фараонов, лазая по мрачным катакомбам, игроки будут продвигаться по сюжетной линии, которая раскрывается с помощью небольших заставок, создающих единый игровой процесс. Причем сделано это настолько хорошо и правильно, что для того, что-


Эй, ты, там, на том берегу!




Добраться до противоположной стены – нелегкая задача.


Коридор, ведущий к сокровищам.

бы подкрепить свои силы глотком чудесной жидкости, приходится заставлять себя прерваться на самом интересном месте, которым является буквально каждый момент игры. Еще одним шагом к истокам стало существенное уменьшение площади, на которой необходимо решать головоломки в данный конкретный момент времени. При этом загадки стали гораздо более ориентированными на логику, нежели на ловкость рук и ног главной героини. Их компактное размещение в виртуальном мире исследователей гробниц существенно повышает динамику **Tomb Raider 4**. Таким образом, игрокам наконец-то не придется биться над вопросами, кто виноват, что делать и как жить дальше, переключая рычаги в одной пирамиде и получая результаты совершенно в других кладбищенских конторах. Хотя перемещаться между населенными гадкими врагами пунктами Ларе все же придется. Для этого она сможет воспользоваться джипом или мотоциклом, которыми смогут управлять даже игроки, не имеющие водительских прав и опыта практического вождения.

СТАНОК ТИТАНОВО-ЧУГУННЫЙ ОНА СЛОМАЛА НЕ СО ЗЛА, НЕ ДОВЕРЯЙТЕ ДЕВЕ ЮНОЙ ПРИБОР СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ МЕТЛА!

Как известно, женщины-техники имеют к механике такое же отношение, какое морские свинки — к морю. Впрочем, несмотря на полную несовместимость представительниц прекрасного пола с высокими и даже весьма приземленными технологиями, к Ларе Крофт данное правило не относится. Во многом благодаря тому, что разработчики пересмотрели инвентарную систему дамской сумочки нашей героини. Интерфейс взаимодействия с собранными домовитой госпожой Крофт предметами значительно упростился, позволив увеличить скорость операций с любыми объектами, будь то автомат или тушь для ресниц. В **Tomb Raider 4** также появилась возможность комбинировать те или иные приспособления. Например, к дробовику запросто можно прикрутить фонарик и отправиться на поиски прячущихся в темноте мумий и прочих скелетов. А лазерный прицел вкупе с револьвером превращает изящную даму в грозную истребительницу древнеегипетской нечисти.

ЧТО МЫ СДЕЛАЕМ, К ЧЕРТУ, КОГДА ЖЕНЩИНА СТАНЕТ ВОЙНОЙ?

Разумеется, в **Tomb Raider 4** Ларе Крофт придется не только напрягать свои мозги и другие женские мыслительные органы, решая головоломки, но и вести вооруженную борьбу с противниками разумного, доброго, вечного. В качестве последних в игре выступают как представители живой природы, вроде жучков-паучков, скорпионов и гиен, так и существа, прекратившие коптить небо много веков назад: мумии, скелеты охотников за привидениями, сами привидения и многие другие гнусные персонажи. Причем с уничтожением большинства врагов доброй девушке Ларе Крофт придется повозиться. Например, огнестрельное оружие бессильно против скелетов, поскольку довольно трудно убить уже мертвых существ. Однако женщина сама по себе страшное оружие: попадает в сердце, бьет по карману и выходит боком. Поэтому, пользуясь врожденной хитростью и коварством, Лара будет заманивать несчастных живых трупов в ловушки, перемалывать их в древних гигантских кофемолках, отрубать им руки и ноги и вообще творить с ними все, что подскажет ей женская интуиция.

Внимательно изучив **Tomb Raider 4: The Last Revelation**, можно с уверенностью сказать, что после того, как вся эволюция сериала Tomb Raider шла в направлении роста уровней и запутанности ловушек, игра, погружающая нас в атмосферу самого первого похождения Лары Крофт, стала настоящим Откровением. Второе пришествие ИГРЫ свершилось.

СИ *REVIEW*

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика. Огромное разнообразие движений Лары Крофт, которые великолепно анимированы. Отсутствие отдельных уровней - игра представляет собой единый игровой процесс, периодически разбавляемый заставками.

НЕДОСТАТКИ

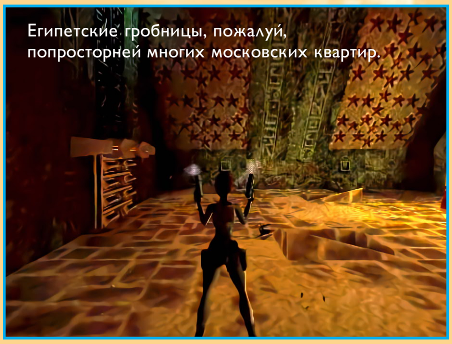
Виртуальная камера периодически забывает о том, кого именно ей нужно показывать, что проявляется в наличии “слепых” зон.

РЕЗЮМЕ

Разработчикам все же удалось изменить порочную тенденцию деградации сериала. Игра в самом деле возродила традиции первой части, реабилитировав себя в глазах мировой общественности.

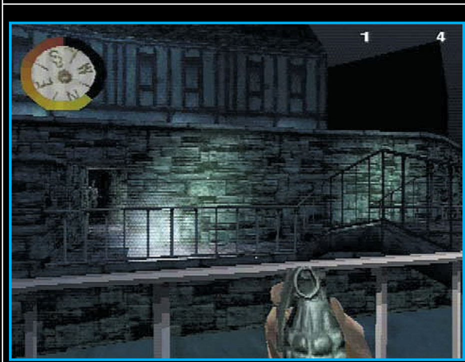
7.5

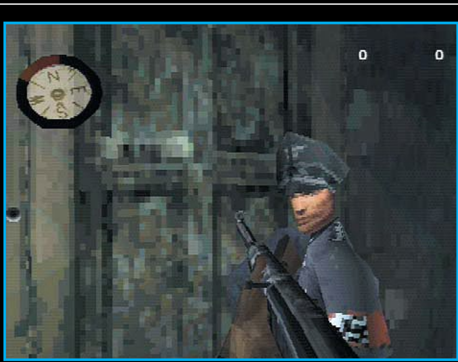
1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

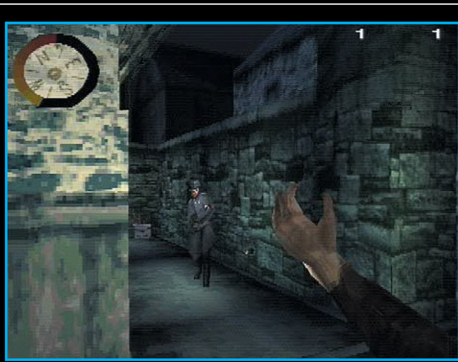

Египетские гробницы, пожалуй, попросторней многих московских квартир.


Оружие бессильно перед гением мысли древних конструкторов.

MEDAL OF HONOR







Долгое время всевозможные производители игр искали ответ на вопрос: почему безумно популярные на PC игры жанра fps никак не могут прижиться на приставках. В свое время Rare, выпустив свой суперхитовый Goldeneye, разошедшийся по всему миру тиражом более 7 миллионов копий, нашла на него ответ. Теперь же ее рецептом начали пользоваться все остальные.

Борис Романов

Первой компанией, которая смогла наиболее точно и качественно скопировать или, скорее, перенести на новую почву основные принципы Goldeneye, принесшие последнему мировое признание, стала студия DreamWorks Interactive. А если вспомнить о том, что ни одной другой команде на PlayStation не удавалось проделать с этой игрой даже такой, казалось бы, малости, то вы сможете легко понять, почему **Medal of Honor** была встречена публикой с такой радостью и с таким энтузиазмом. Да, теперь и на PlayStation имеется свой Goldeneye.

Тем не менее, между DreamWorks Interactive и Rare имеется все-таки определенная разница. У первой гораздо меньше ресурсов и, самое главное, опыта (а также таланта). Соответственно, и игра у них вышла менее яркой



и далеко не безупречной, что и получило свое отражение в поставленной MoH оценке. Тем не менее, лично мне было очень трудно оторваться от такой глючной, порой не очень красивой и во многом халтурной игры, как **Medal of Honor**. И это при том, что в выборе игр и платформ я, мягко говоря, не ограничен.

Основной же причиной успеха новой работы компании DreamWorks, действие которой происходит во время второй мировой войны, скорее всего является прекрасно воссозданная в ней атмосфера того времени. Ну или, по крайней мере, разработчики смогли показать нам то время именно таким, каким мы его себе представляем. Именно поэтому в **Medal of Honor** вы себя чувствуете настоящим героем той войны, которому досталась почетная обязанность испортить жизнь проклятым фашистам. В общем, не игра, а сказка.

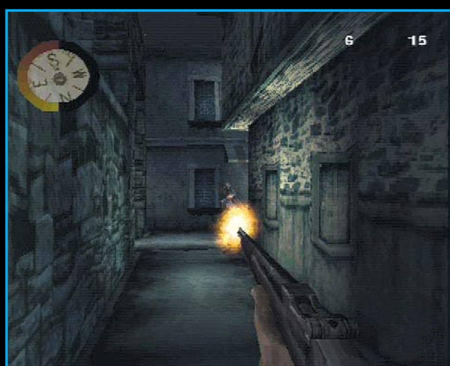
К счастью, воевать против врага вам придется не на передовой, а в глубоком тылу и в полном одиночестве. Иногда вы будете играть роль шпиона, иногда — диверсанта, а порой — и того, и другого одновременно. Как уже было отмечено выше, по своей структуре **Medal of Honor** очень сильно смахивает на Goldeneye, особенно в том смысле, что каждая ваша миссия будет состоять из нескольких заданий, выполнять которые вам придется в заранее определенном порядке. Записываться на уровне вам не позволят, но это и к лучшему, так как в противном случае вся созданная такими трудами атмосфера могла бы полететь в тартарары. Миссии, в большинстве своем, созданы довольно добротно и позволяют игроку проявить свою смекалку. И именно они буквально затягивают вас в мир этой игры и не отпускают до самой финальной заставки. В некоторых из них вам придется прикинуться фрицем и совершить какую-нибудь гадость на базе противника, оставшись при этом незамеченным (прямо Metal Gear Solid какой-то). А в некоторых вам лишь придется всех уничтожить, совершенно не забо-

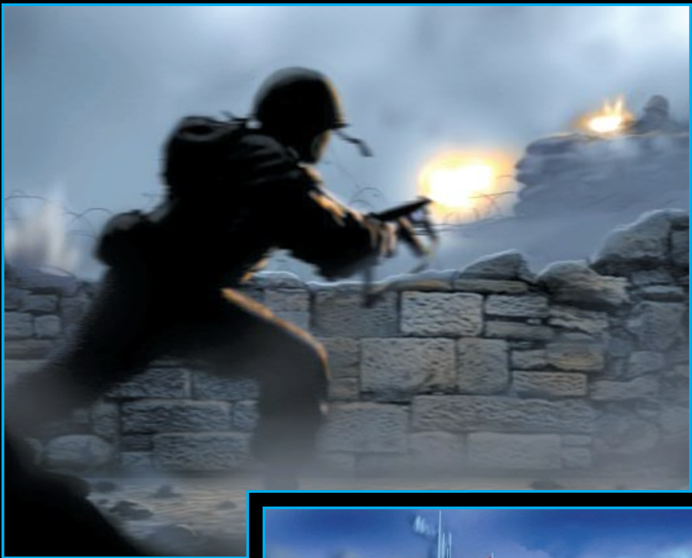


Платформа: PlayStation
Жанр: FPS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: DreamWorks Interactive
Количество игроков: 1-2
Интернет: www.ea.com













тясь о последствиях. В общем, Medal of Honor — это не тот шутер от первого лица, к которому привыкли владельцы PC. Это, скорее, полноценная приключенческая игра, в которой вам иногда просто приходится стрелять.

Немалую роль в превращении этой игры в нечто большее, чем просто очередной шутер с видом из глаз, сыграл неприлично развитый искусственный интеллект ваших врагов. Может быть он вовсе и не развитый, но это и не важно. Самое главное, что враги в Medal of Honor ведут себя не совсем так, как это принято в FPS. Во-первых, они слышат взрывы и либо бегут узнать о том, что стало их причиной, либо сразу включают сигнал тревоги. И даже если вы уничтожите того, кто вас заметил, и затем отключите сигнализацию, враги о вас не забудут. Ну а во-вторых, ваши противники любят работать командно, помогая друг другу бороться со шпионами и диверсантами, что, на самом деле, для вас очень плохо. Поэтому для того чтобы пройти игру, вам потребуются не только ловкость и смекалка, но и терпение (да еще какое). Ну и напоследок стоит рассказать о том, как фрицы в Medal of Honor обращаются с брошенными в них гранатами. Во-первых, они их иногда поднимают и кидают обратно. Во-вторых, они их могут испугаться и убежать. Ну а в-третьих, один из них может пожертвовать собой и закрыть своим телом товарищей, чтобы ваша граната принесла фашистам как можно меньше вреда. Рассказываю я вам это не просто так, а для того чтобы вы поняли, как разнообразна может быть реакция противника на ваши действия.

Однако за несколько минут до того как вы поймете, насколько интересным является игровой процесс в Medal of Honor, вам придется познакомиться с ее, прямо скажем, не самым лучшим в мире «движком». И дело здесь не только в том, что графика в этой игре выглядит на фоне того же второго Quake'а довольно-таки средне, если не сказать больше (все в этой игре какое-то серое и жутко глючное). В МоН существуют проблемы и похуже. Начнем с того, что игра даже не то что тормозит, а просто никуда не спешит. Кадры в ней меняются с поразительно низкой скоростью, отчего точно управлять прицелом во время активных боевых действий становится практически невозможно. Дальность видимости в МоН очень низка, и, что поразительно, этому абсолютно не помогает наличие винтовки с оптическим прицелом. Все дело в том, что созданный в Dreamworks «движок» почему-то не позволяет по полной программе использовать эту полезную штуку, и вам никогда не удастся пристрелить врага, которого без него не видно. Нет, этот оптический прицел, конечно, позволит вам более точно прицелиться в уже видимого вами противника, но ничего большего вы от него не добьетесь. Ну и, наконец, определение столкновений выпущенных вами пуль с различными частями тела врагов происходит слишком неточно (а это значит, что «физика» в МоН, как говорится, на нуле), и вы долго станете в недоумении наблюдать за тем, как какой-нибудь фриц будет периодически восставать из мертвых после получения им пары-тройки ранений в грудь. Или, наоборот, выстрелив буквально наугад, вам иногда посчастливится убить вражину с первого раза. В общем, особого внимания этой проблеме разработчики не уделили.

Но зато они смогли нарезать из военной хроники тех лет кучу видеороликов, с помощью которых вас будут вводить в курс дела между многочисленными миссиями. Также Dreamworks не поленился профессионально озвучить свою игру. Скажу больше. Именно звуки, как ничто другое, в данном проекте заставляют игроков почувствовать себя в роле шпиона, заброшенного в немецкий тыл. Последнее, на самом деле, достойно всякой похвалы.

В надежде не отстать по количеству различных «фишек» от шедеврального Goldeneye'а Dreamworks не постеснялся включить в свой продукт режим игры вдвоем. Однако на его реализацию разработчики явно не потратили достаточно времени, и поэтому в этот deathmatch играть довольно скучно.

Подводя итог, стоит в очередной раз отметить тот факт, что таких игр, как Medal of Honor, безупречно объединяющих в себе шпионско-приключенческую игру со стрелялкой от первого лица, на PlayStation просто нет. Нет таких игр и на персональном компьютере, и поэтому все ее мелкие и крупные недочеты российский игрок, известный своей преданной любовью к PC и PlayStation, может легко простить. Тем не менее, это не позволяет нам дать Medal of Honor более высокую оценку, хотя кому она в наше время нужна, никто и не знает.

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

Затягивающий игровой процесс, отлично воссозданная атмосфера.

НЕДОСТАТКИ

Глючный движок, портящий игровой процесс; халтурный multiplayer.

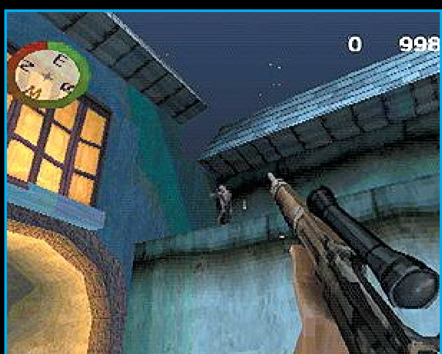
РЕЗЮМЕ

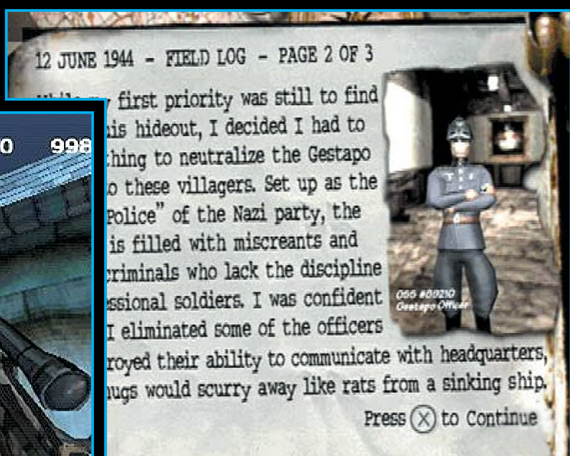
На удивление интересная стрелялка от первого лица, способная увлечь даже не фаната этого жанра. По PlayStation'овским меркам это классика.

7.0

Оценка	Категория
1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS









Платформа: PC, DC
Жанр: action
Издатель: Infogrames
Разработчик: Accolade
Требования к компьютеру: минимум Pentium 233, 32 Мб RAM, 3D-accelerator; рекомендуется PII-300, 64 Мб RAM, 3D-accelerator
Онлайн: http://www.slavezero.com/

SLAVE ZERO

Максим Заяц

Всем известно, что судьба этого мира весьма и весьма незавидна. Через какую-нибудь пару-тройку веков наш затерявшийся в бескрайних просторах вселенной голубой шарик истощит все свои природные ресурсы, перенаселится, взорвется чередой гражданских войн и под конец будет захвачен какой-нибудь инопланетной заразой. Вопрос это уже решенный, остаются лишь некоторые расхождения в датировке и последовательности событий — тут писатели-фантасты спорят с разработчиками компьютерных игр и кинорежиссерами и никак не могут придти к единому мнению. В своем новом проекте Slave Zero компания Accolade предлагает нам еще один вариант мрачного будущего Земли...

Во времена Первой Корпоративной династии диктатор Sovereign Khan правил своей гигантской империей с вершины «вертикального города» S1-9. Тысячи небоскребов, вздымавшихся ввысь на многие мили над землей, миллионы людей и машин имели лишь одного хозяина. Власть его опиралась на силу целой армии боевых роботов. Шагающие и ездящие, ползающие и летающие, пилотируемые и беспилотные механизмы верой и правдой служили своему повелителю, охраняя его империю от нападок повстанцев. Да-да, и в двадцать пятом веке люди хотели быть свободными. Древний клан Стражей поставил своей задачей уничтожить мегаполис S1-9 и свергнуть тиранию SovKhan`a. Но силы были слишком неравны... Люди, даже хорошо тренированные и сильные духом, не могли сражаться с машинами, и повстанцы проигрывали одно сражение за другим, пока в дело не вмешался Его Величество Случай. Однажды с секретного экспериментального завода империи пропал боевой робот серии «Slave». Вскоре его уже видели сражающимся на стороне сил Сопротивления...

Сияющий огнями футуристический город, словно живое воплощение фантазии Филиппа К. Дика, поражает воображение. Команда художников и дизайнеров приложила максимум усилий к тому, чтобы мегаполис S1-9 жил своей жизнью, и мы были лишь участниками ее, но никак не единственным персонажем. Причудливая архитектура, сочетающая в себе резкие, зачастую ассиметричные черты с завораживающим переплетением кривых линий, сияющие миллионами огней небоскребы, уходящие в бездонно черную высь неба, неоновая реклама, толпы людей на улицах, машины, флаеры... Все это живет, движется и кажется вполне реальным. Появление на улице гигантских роботов нарушает размеренный ритм жизни — машины сталкиваются друг с другом, взрываются, сигналят, пытаются объехать внезапно возникший на дороге затор, пешеходы разбегаются в панике... Что





и в самом деле приятно, так это возможность самому изменять ландшафт городских кварталов — парой точных выстрелов сносить мешающие обзору здания и использовать обломки в качестве метательных снарядов, поджигать деревья и даже ломать докучливые рекламные вывески и экраны — вот радость-то, в реальной жизни бы так!

Slave Zero — двадцатиметровый гигант, пилотируемый лучшим воином Стражей — Chan`ом. Казалось бы, такая машина должна быть безумно громоздкой и неповоротливой, но нет — врагов по определению больше, многие из них быстрее и сильнее нас, а значит, для того чтобы выжить, **Slave Zero** должен обладать изрядной долей ловкости и подвижности. Представьте себе подросшую Лару Крофт, облаченную в бронированный скафандр и потому лишившуюся своей природной привлекательности. Пусть физиономия **Slave Zero** и обладает всем шармом и обаянием асфальтового катка, но зато по части некоторых акробатических трюков он запросто обгоняет знаменитую искательницу приключений. Реактивные двигатели за спиной — с их помощью можно не только прыгать, но и выполнять скоростной стрейф в любую сторону. Выстрелил — спрятался за угол дома, выс-

ДОСТОИНСТВА

Захватывающий игровой процесс, отличная дизайнерская работа

НЕДОСТАТКИ

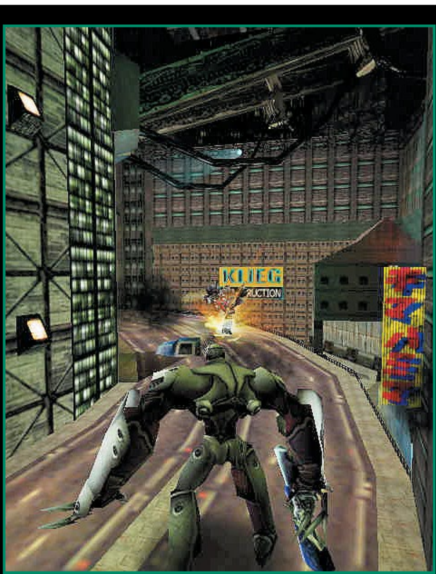
Линейное прохождение миссий

РЕЗЮМЕ

Игра получилась динамичной и увлекательной, работа дизайнеров достойна всяческих похвал, а мелкие недочеты не заслуживают серьезного упоминания.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



трелил — спрятался. Тут-то дом и обвалился. Что ж, хватаем в руку металлическую балку и запускаем ею в уцелевших после обстрела врагов, а затем подпрыгиваем, цепляемся руками за автостраду и взбираемся на следующий ярус мегаполиса S1-9. Внизу суетятся машины и толпа спецназовцев — топаем ногой, и ударная волна небольшого землетрясения оставляет после себя искореженные обломки и жалкую горстку трупов в одинаковой форме. Сами виноваты. Бежим вперед, мимоходом огладив бронированным кулаком зазевавшийся вертолет, и натыкаемся на вражеских роботов. Пора хвататься за оружие. Его у нас аж три вида — плечевая пушка, энергетическая винтовка и большой огнестрельный автомат. Пушка, как ей и положено, закреплена на корпусе, все остальное вооружение мы таскаем в правой руке и за плечами, время от времени меняя девайсы местами в зависимости от ситуации и наличия боеприпасов. Последние, к слову сказать, щедрой рукой разбросаны по всем кварталам мегаполиса вместе с двумя видами аптечек — не иначе как наши друзья-повстанцы постарались, больше, вроде, некому. Помимо «расходных материалов» изредка попадаются новые виды оружия, вернее, апгрейды к уже имеющимся. Но далеко не всегда «upgrade» означает «улучшение» — можно, например, поменять самонаводящуюся плечевую пушку на мощный ракетомет, попасть из которого во врага можно лишь предварительно связав его. Вернуть все назад уже не получится, и потому приходится, стиснув зубы, ждать очередной модификации — миссии через две, не раньше.





Нарваться на засаду и бесславно погибнуть в бою с превосходящими силами противника чрезвычайно просто. Врагов очень много — красивых, разных и порой весьма и весьма сообразительных. На нижней ступеньке в военной иерархии империи SovKhan`a стоят все-таки люди — десантники-спецназовцы, пилотируемые ими вертолеты, истребители и небольшие бронемашины, которые стараются достать нас на протяжении практически всех уровней. Обычно для нас их выстрелы — что для слона дробина, но знаете, ребята, если долго доводить слона, можно и хоботом по башке получить. Роботы — это уже куда более серьезные противники — от самых примитивных стражников и механических пауков с пулеметами до настоящих шедевров пытливой инженерной мысли, хорошо вооруженных, ловких и чрезвычайно сообразительных боевых машин. Одни летающие охотники чего стоят — вооруженные ракетами, эти ребята аккуратно зависают в «мертвой зоне» прямо у нас над головой и прилагают максимум усилий к тому, чтобы не попасть под огонь нашей пушки, не забывая при этом стрелять. Ну а в конце некоторых уровней нас поджидают боссы. В создание этих красавцев разработчики и впрямь вложили всю свою фантазию — генеральные монстры умны, сложны, не похожи друг на друга, и для отстрела каждого из них требуется выработать специальную тактику.



Дизайнеры постарались сделать уровни максимально не похожими друг на друга — сменяются кварталы многоярусного мегаполиса, мы путешествуем по вершинам небоскребов и спускаемся в переплетение туннелей канализации, сражаемся с врагами на военных базах, фабриках и даже железнодорожных станциях. Прохождение практически всегда линейно — есть единственный путь, который должен привести нас в следующий сектор города, а все небольшие ответвления заканчиваются тупиками, в которых можно обрести что-нибудь жизненно важное и полезное, или очень быстро вновь возвращают нас на основную дорогу. Но никто не говорит, что единственный путь этот обязательно должен быть прямым — мы карабкаемся на здания и эстакады, спрыгиваем с них, пробегаем над пропастями по узеньким пандусам — и стреляем, стреляем, стреляем...

Но задания миссий ни в коем случае не сводятся к банальному «убить их всех», чаще всего нам приходится как раз добывать и спасать — контейнеры с эмбрионами, металлические каркасы, загадочный нейтрониум — сопровождать грузы повстанцев и защищать их базу, а то и просто на приличной скорости уходить от погони по вражеской территории.

Все великолепие мира далекого будущего предъявляет к компьютерному железу отнюдь не маленькие требования, но право слово — оно того стоит. К тому же гибкая система настроек параметров игры позволяет с незначительной потерей качества запускать ее и на не самых мощных машинах. Движок, поименованный Ecstasy Engine(tm), был окончательно сбалансирован за время, прошедшее с момента выхода последней демо-версии. Он поддерживает сотни движущихся игровых объектов, стараясь при этом не опускаться ниже положенных ему 30fps, и дает нам возможность насладиться великолепной анимацией многополигонных главных персонажей без традиционного притормаживания. Металлические гиганты, поступь которых заставляет дрожать землю, укрытые мощной броней, вместе с тем кажутся легкими и пластичными, без труда выполняют самые головоломные прыжки и развороты, ловко перебираются через преграды и уворачиваются от выстрелов. Имеется и «трехмерный» звук — при наличии соответствующей звуковой карточки, конечно. Горят деревья, рушатся здания, враги превращаются в груды металлолома — и все это на фоне сияющих небоскребов мегаполиса далекого будущего под музыку в стиле «техно».

В конце обзора принято подводить итоги. Игра получилась динамичной и увлекательной, работа дизайнеров достойна всяческих похвал, а мелкие недочеты не заслуживают серьезного упоминания. Разработчикам удалось реализовать практически все, что они задумывали, и, начав играть, сложно остановиться, пока не пройдешь игру до конца. По-моему, лучшей судьбы для своего проекта команда Accolade просто не могла пожелать.

СИ REVIEW





Платформа: PC
Жанр: 3D-action/тактика
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Sierra Studios
Требования к компьютеру: P-233, 32 Mb RAM, 400 Mb HDD, 4x CD-ROM, рекомендуется 3D-акселератор
Онлайн: http://www.sierrastudios.com

SWAT *3:* CLOSE *QUARTERS* BATTLE



Вячеслав Назаров

Борьба добра со злом — такая же извечная тема, будоражащая умы всего прогрессивного человечества, как и поиск способа получить много денег, ничего для этого не делая, а также разгадывание секрета получения полосатой зубной пасты. Поэтому совершенно неудивительно, что она столь широко эксплуатируется в индустрии электронных развлечений, начиная с карманных «Тетрисов» и заканчивая играми, создающими целые виртуальные миры. Практически в них всех, для того чтобы не было войны и для всех наступило полное и безоговорочное счастье, «хорошим» предлагается собраться в одну большую армаду и жестоко уничтожить «плохих». В результате этого компьютерные враги гибнут сотнями тысяч легионов, но не сдаются, а уходят в подполье, дабы дальше портить жизнь мирным персонажам. Для борьбы с ними создаются специальные антитеррористические отряды, примером чего может служить команда Rainbow Six, изо всех сил противостоящая анархии и беззаконию. Однако в последнее время, не иначе как в честь грядущего Нового года, криминальные элементы активизировались со страшной силой, и радужные бойцы уже не в силах сдерживать волну хаоса и насилия, грозящую поглотить мир. Но программисты, дизайнеры и прочие пролетарии из Sierra Studios очень вовремя соорудили еще один барьер на пути виртуального бандитизма. Им стал полицейский отряд SWAT, который отныне будет обеспечивать порядок и спокойствие в отдельно взятой Вселенной SWAT 3: Close Quarters Battle.

СПАСАТЬ *УНИЖЕННЫХ,* ОСКОРБЛЕННЫХ, *УБОГИХ* И *СЛАБОУМНЫХ*

Попав в Лос-Анджелес 2005 года, игроки переносятся в физическую оболочку одного из бойцов отряда SWAT, в должностные обязанности которого входит обеспечение тотальной безопасности для всех граждан и гостей города. В отличие от последней игры серии — SWAT 2 — господам офицерам не придется ломать голову себе и руки и ноги подчиненным, решая финансовые вопросы и тренируя бегемотоподобных новичков. Вместо этого все штабные дела ограничиваются подбором кадров для выполнения того или иного опасного задания, а также укомплектованием воинов сухим, жидким и газообразным спиртом и прочими необходимыми для уничтожения террористов предметами. Таким образом, спустя шесть лет после дня сегодняшнего, игроки будут заниматься исключительно тем, чем должны заниматься правильные служители закона — служить и защищать. Причем не себя и свои интересы, а жизни простых граждан.

РЕАЛЬНЫЙ *ПОРЯДОК*

Разработчики хотят, чтобы все события, имеющиеся в **SWAT 3: Close Quarters Battle**, заставляли бойцов полностью поверить в реальность происходящего. Для этого они припахали к работе над игрой Кена Тэтчера, прослужившего в лос-анжелесском отряде SWAT 26 лет и умудрившегося покинуть службу не в деревянном макинтоше, а сугубо своим ходом. Но, по словам продюсера **SWAT 3: CQB** Рода Фанга: «Очень трудно создать со всех сторон хорошую и положительную игру, не имея за плечами реального опыта участия в событиях, описываемых в ней.» Не знаю, как выпутываются из таких ситуаций создатели космических симуляторов, стратегий в реальном времени и прочих фантастических RPG, но команда Sierra Studios всем составом в течение довольно длительного срока исправно посещала тренировки самого настоящего полицейского спецназа.

УВИДЕТЬ *ЛОС-АНДЖЕЛЕС* И *УМЕРЕТЬ*

Чтобы полностью отразить полученные знания и навыки в игре, для **SWAT 3: CQB** был создан собственный движок, обеспечивающий игрокам возможность лицезреть очень красивую и сверхдетализированную окружающую действительность. В Лос-Анджелесе 2005 вы сможете порадоваться настоящими отражениями всего подряд в зеркалах, бутылках шампанского и прочих блестяще-зеркальных поверхностях. Само собой, игра, вышедшая за месяцев до 2000 года, просто не имела морального права обойтись без освещения в реальном времени. Поэтому в **SWAT 3: CQB** объемный разноцветный, простите за каламбур, свет будет веселить на каждом шагу, в зависимости от того, находитесь вы на дискотеке с лазерным шоу или в мрачной забегаловке типа McDonald`s. Единственный недостаток, который наблюдается во всем этом великолепии — абсолютная

ДОСТОИНСТВА

Великолепная графика. Широкий выбор бойцов, каждый из которых имеет уникальную биографию. Огромное количество оружия и спецсредств. Разнообразные карты и миссии, на них происходящие. Удобный интерфейс управления подчиненными.

НЕДОСТАТКИ

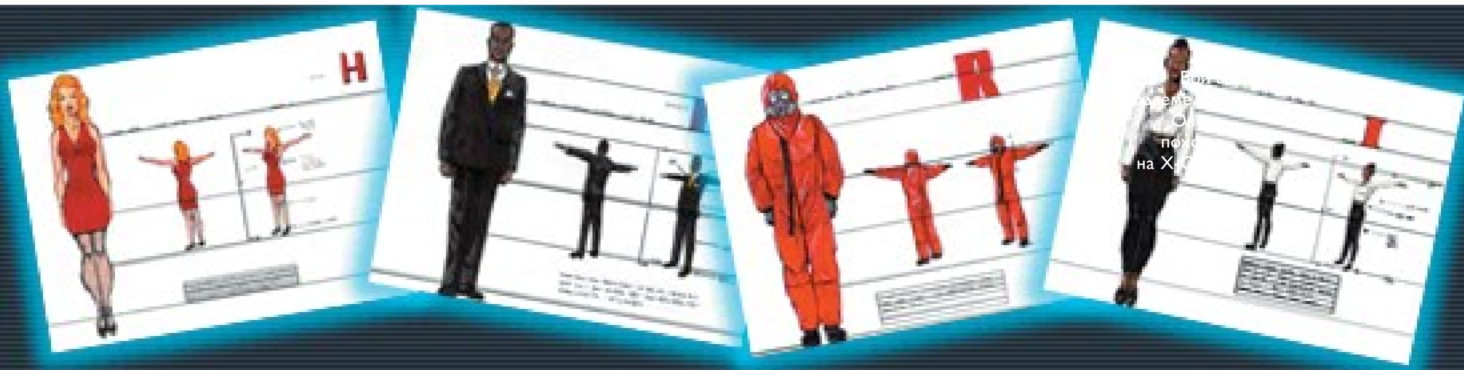
Полная невозможность нанести ущерб окружающему миру - даже стекло в порыве гнева нельзя разбить. Различные небольшие ошибки в движке, в том числе гнусные «наезды» полигонов друг на друга.

РЕЗЮМЕ

Вторгнувшись на территорию, где хозяйничают творения Тома Клэнси, игре удалось сохранить свое лицо, не став клоном серии RS. Бойцы с виртуальным терроризмом несомненно оценят ее по достоинству.

7.5

Оценка	Категория
1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



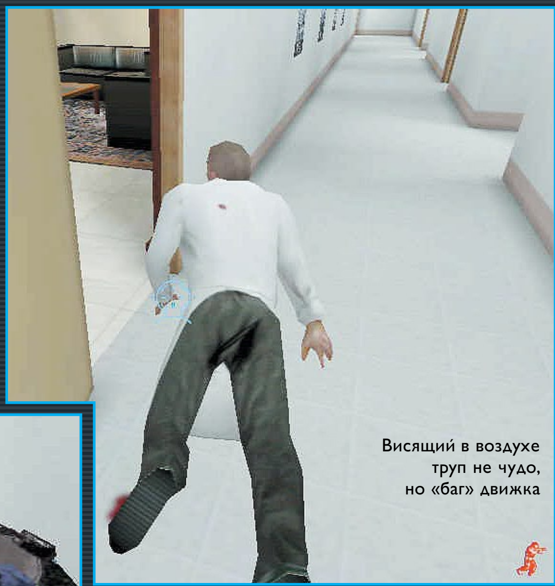
невозможность хоть как-то изменить облик окружающего мира путем уничтожения тех или иных объектов. Даже все стекла и витражи в **SWAT 3: CQB**, судя по всему, сделаны из пуленепробиваемых материалов, поскольку воздействие на них из всех видов стрелкового оружия не приводит ни к каким результатам. Также еще кучкой камней в огород разработчиков являются прозрачные преграды, препятствующие движению бойцов без каких бы то ни было видимых причин.



И даже здесь внутри сидят враги



Освобожденный заложник. Не верит своему счастью



Висящий в воздухе труп не чудо, но «баг» движка



Через несколько секунд каждый из них получит задание

ТАНЦЫ НА ЦЫПОЧКАХ

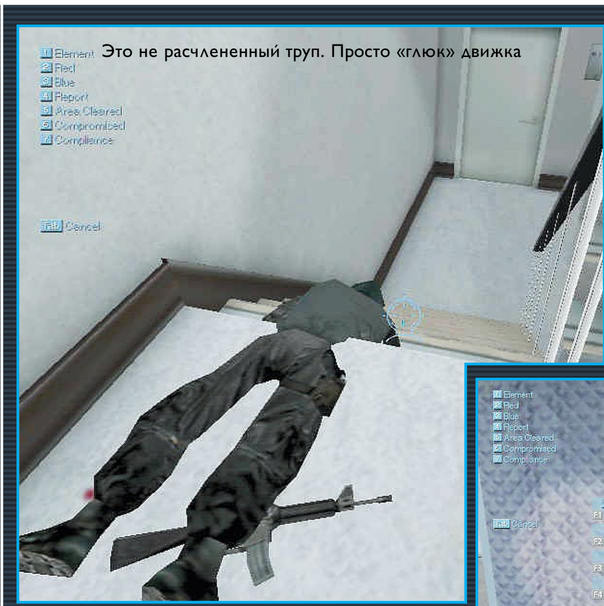
Что касается анимации главных героев, второстепенных персонажей и совсем незначительных участников ослепительного шоу **SWAT 3: CQB**, то она вызывает восторг, постепенно переходящий в чувство братской любви к программистам из Sierra Studios. Дело в том, что идея использования раздельной скелетной анимации, при которой система параллельно заставляет двигаться верхнюю и нижнюю части туловища героя, при должной реализации обеспечивает великолепную динамику перемещения персонажей. Однако в **SWAT 3: CQB** в силу некоторых недоработок движка замечательно передвигающиеся бойцы периодически оставляют свои полигоны в самых разнообразных объектах, что несколько портит впечатление от видеоряда игры.

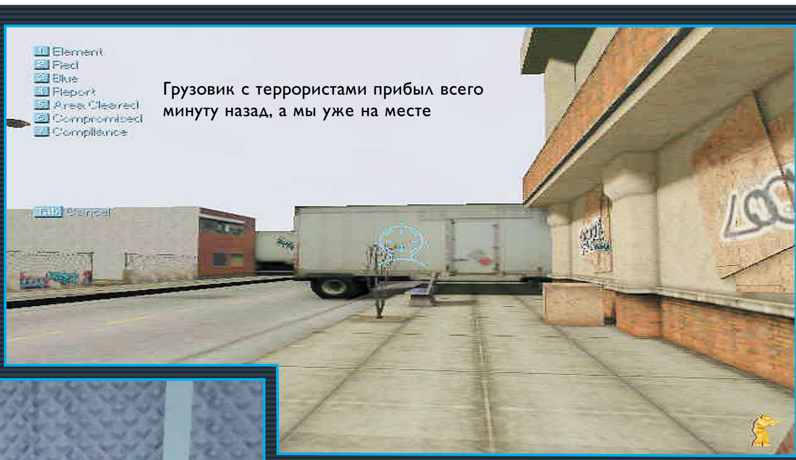
КОМАНДОВАТЬ ПАРАДОМ БУДУ Я!

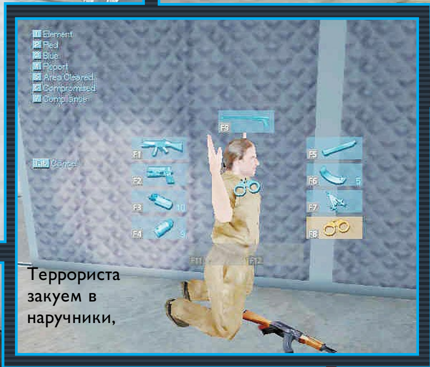
В **SWAT 3: CQB**, вне зависимости от того, будете вы играть в режиме одиночных миссий или выберете возможность полицейского карьеризма, вам предстоит встать во главе небольшого спецотряда, борющегося с различной нечистью в людском обличии. Как любой правильный командир, вы личным примером покажете избранным бойцам, как необходимо вести себя на поле боя. При этом помочь подчиненному, переключившись на управление им, в игре нельзя ни под каким предлогом. Но при гибели самого главного начальника, то есть игрока, операция моментально завершается.

В отличие от Rainbow Six, в **SWAT 3: CQB** вам не нужно долго и тщательно планировать операции. После выбора бойцов, их экипировки и ознакомления с необходимой информацией вы тут же переноситесь на поле виртуального боя, где начинаете раздавать налево и направо ценные и не очень указания. При этом можно выбрать тактику поведения подчиненных. Так stealth-режим чрезвычайно эффективен для аккуратного, незаметного проникновения на объекты. Он позволяет командиру отряда координировать передвижение воинов, при этом их внимание фокусируется на бесшумном передвижении и прикрытии друг друга. После того как команда успешно добралась до исходных позиций, становится насущной необходимостью «динамическая» тактика, позво-



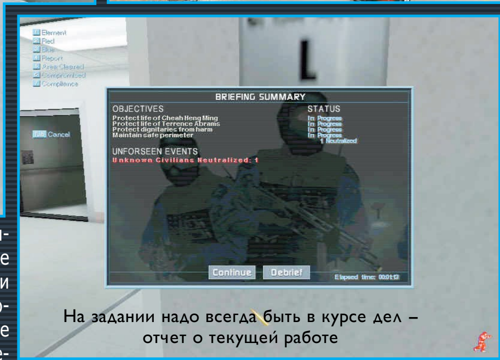

Это не расчлененный труп. Просто «глюк» движка


Грузовик с террористами прибыл всего минуту назад, а мы уже на месте


Террориста закуем в наручники,


Посторонним вход запрещен – здесь спасают заложников


Террорист или нет? Вот в чем вопрос


На задании надо всегда быть в курсе дел – отчет о текущей работе

ляющая быстро и максимально жестоко уничтожить все криминальные элементы. Например, за stealth-командой «подобраться к двери» логично следует динамичная «ворваться и зачистить помещение».

ОТЛИЧНИКИ И ДВОЕЧНИКИ БОЕВОЙ И ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ

Командовать бойцами в **SWAT 3: CQB** — одно удовольствие. Не обделенные искусственным интеллектом, они схватывают все буквально на лету. Воины знают, как нужно прятаться за дверью, как ее правильно открывать и каким образом необходимо превращать все опасные уголки помещения в безжизненные квадратные метры. Ваши подчиненные понимают, что нельзя стрелять в безоружных людей, даже если очень хочется, и что нужно делать с пленными бандитами. Причем последние по уровню развития не отстают от положительных персонажей. Они эффективно прикрывают друг друга огнем, прячутся за телами живых или уже мертвых заложников, пытаются прикинуться ветошью и не отсвечивать. Впрочем, все зависит от того, какой враг перед вами. Если это титулованный международный террорист, то наверняка он предпочтет смерть позорному пленению, но мелкий воришка, захвативший торговый центр, увидев толпу народа в касках, с большой долей вероятности бросит на землю кастет и со слезами на глазах пойдет сдаваться хорошим ребятам.

На протяжении 16 миссий игры вам предстоит столкнуться с огромным числом противников, испытать на них самое разнообразное оружие и спецсредства, которыми вооружены бойцы SWAT. Командуя бойцами, выбор которых в **SWAT 3: CQB** просто огромен, отдавая приказы во все стороны и не забывая забирать ответную информацию, вы сможете почувствовать всю динамику настоящих боевых операций, о которых до этого лишь читали в комиксах и видели в мультфильмах. Эта игра даст вам реальный шанс установить справедливость в отдельно взятом мире. С вашей помощью добро обязательно победит зло. Поставит на колени и зверски убьет.


Осторожно ползем к цели

СИ REVIEW

Добровольцами будут бойцы #129942 и #110594



КРОВАВАЯ *ДРАМА* ПО-ФРАНЦУЗСКИ









Д О С Т О И Н С Т В А

Захватывающий сюжет, великолепные звук и графика

Н Е Д О С Т А Т К И

Безобразно неудобное управление камерой

Р Е З Ю М Е

Продолжение знаменитой игровой серии и, похоже, один из лучших квестов этого года

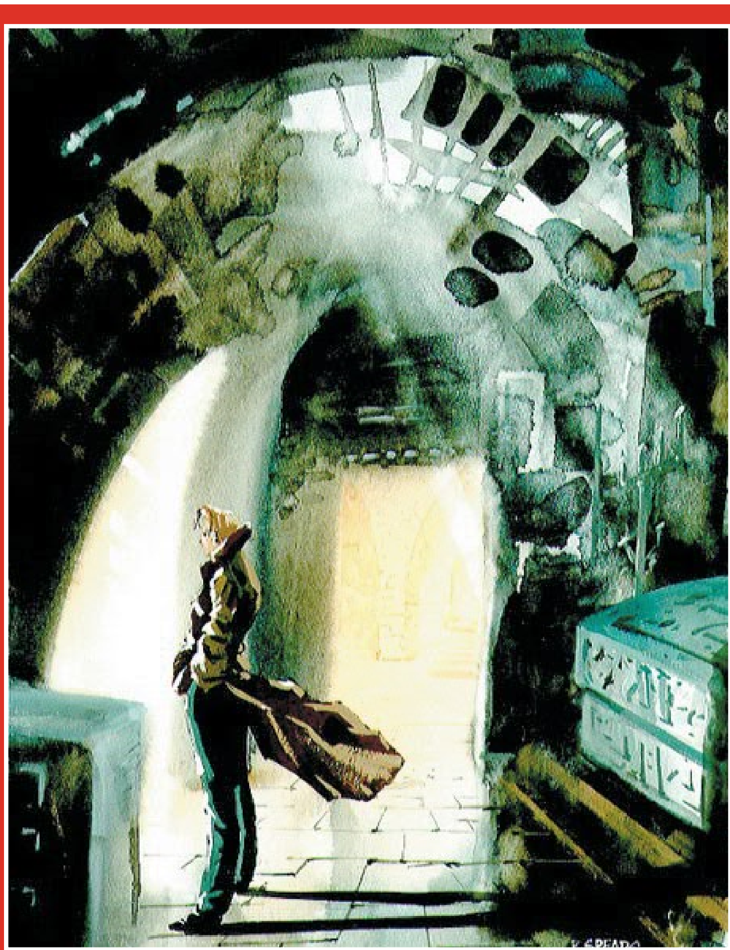
8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Платформа: PC
Жанр: квест
Издатель: Sierra
Разработчик: Sierra
Требования к компьютеру: Pentium 233, 32 Мб RAM, 3D-accelerator
Интернет: http://www.sierrastudios.com/games/gk3/









GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Максим Заяц

И все-таки замечательная это штука — квесты. Устав от бесконечных погонь и стрельбы, от глобальных космических баталий и героической обороны атакуемых неприятелем городов, мы вновь и вновь окунаемся в восхитительный мир, где успех зависит не от способности быстро нажимать на клавишу мыши, а от умения анализировать информацию, где можно не вздрагивать от каждого шороха и не ждать выстрела в спину, а просто любоваться работой художников, слушать остроумные диалоги и раз за разом решать новые задачи, щедро подбрасываемые нам разработчиками очередного шедевра. Заслуженные ветераны жанра, пройденные по несколько раз, пылятся на полках и навевают ностальгические воспоминания, а мы все ждем и ждем продолжения. Нечасто, ох, нечасто радуют нас сейчас разработчики действительно хорошими квестами. Оно и понятно: в работе над новым проектом придется задействовать десятки людей, вложить массу сил, времени и денег — и все ради того чтобы создать игру, которую даже самый недотепистый геймер пройдет меньше чем за неделю. Пройдет, похвалит и отложит пылиться на полку. Ни add-on`а к ней выпустить, ни mission pack`а, да еще и как продаваться будет — неизвестно... Уж лучше выпустить очередной 3D-action или стратегию. Трехмерную. Пусть неоригинально, зато при умелой рекламе успех практически гарантирован, да и дополнения можно клепать со страшной силой. А квесты лучше всего сразу записать в представители вымирающего жанра. Ну не пользуются они у народа популярностью, что уж тут поделаешь.

Однако не бывает правил без исключений. Многие компании не желают так просто отказываться от игровых сериалов, принесших им некогда славу и популярность, и время от времени выпускают продолжения. В жанре квестов Sierra является если ни законодательницей моды, то уж по крайней мере одним из мэтров. Quest For Glory, King`s Quest, нестареющий Larry, Space Quest, Police Quest, наконец, мой любимый **Gabriel Knight**. Сложно найти человека, который не слышал бы об этом сериале, и каждый, кто играл во вторую часть, наверняка ждал продолжения. Работа над ним велась больше двух лет. Разработчики нехотя делились скудной информацией и никак не могли определиться с окончательной датой релиза. Признаться, в ходе распада Sierra и позорной сдачи некоторых многообещающих проектов у меня возникали серьезные опасения за судьбу этой игры. Однако печальная участь Babylon 5 и иже с ним ее миновала, и **Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** благополучно попала на прилавки магазинов, не дотянув совсем немного до рождественских праздников.

Итак, оправившись от малоприятного общения с титулованными волками-оборотнями, наш неутомимый писатель отправляется навстречу новым приключениям. На этот раз судьба сводит его со знатным отпрыском королевского рода — принцем Джеймсом, который приглашает Гэбриела провести уикенд в своем доме. Впрочем, довольно скоро выясняется, что в гости его приглашали с корыстной целью. Дело в том, что семью









принца в течение многих поколений преследовал некий злой рок. Все указывало на то, что принцу пришлось столкнуться с тайной сектой вампиров, но беспокоился он даже не за собственную жизнь — за жизнь своего малолетнего сына. Не зря беспокоился, надо добавить. Словно в насмешку в первую же ночь дежурства Гэбриела возле кровати мальчика тот был похищен. Преследуя похитителей, Гэбриел попадает в небольшую деревушку Rennes-le-Chateau, расположенную на юге Франции.

Здесь следы обрываются. Довольно быстро писатель понимает, что дело семьи принца и тайны этого старинного городка тесно связаны между собой. Он знакомится с остановившейся в гостинице группой искателей сокровищ (в которую, кстати, затесался и наш старый знакомый полицейский Моузли) и начинает новое расследование. Вскоре к нему должна присоединиться Грейс...

Деревушка Rennes-le-Chateau и в самом деле существует на юге Франции в провинции Лангведок. Предания гласят, что в течение многих сотен лет в этом месте происходили таинственные и загадочные события. В 1891 году бедный приходской священник деревушки Rennes-le-Chateau сделал открытие, которое интригует современных исследователей и охотников за сокровищами. Восстанавливая свою церковь, священник Berenger Sauniere нашел запечатанные свитки пергамента, помещенные в каменный алтарь. Свитки эти содержали зашифрованный текст, и часть из них не прочитана и по сей день. Sauniere перевез их в Париж, где он по-видимому встречался с членами тайных оккультных обществ. Вернувшись в Rennes-le-Chateau, Sauniere потратил миллионы долларов на восстановление и реконструкцию церкви и ее окрестностей, жил затворником и несколько лет спустя умер при загадочных обстоятельствах. Существует множество теорий по поводу таинственной находки Sauniere, и некоторые из них заслуживают более пристального внимания, чем остальные. Охотники за сокровищами до сих пор пытаются разгадать тайну священника и найти его богатства. Они перерыли все окрестности Rennes-le-Chateau, но поиски эти так и не увенчались успехом.

Проснувшись поутру в гостинице и оглядевшись, мы с радостным удивлением замечаем, насколько изменился мир вокруг нас. Интересные, но несколько устаревшие в плане морально и техническом видеоролики уступили место трехмерной компьютерной графике, небрежно «наклеенные» на плоский фон изображения актеров сменились высокодетализированными персонажами с великолепной анимацией движений, жесткая привязка к определенному участку местности переродилась в свободный обзор и парящую камеру. И о ней, увы, придется сказать несколько слов отдельно. «Сиерра» не была бы «Сиеррой», если бы в игре и в самом деле все было идеально. Есть у этой компании такая традиция — добавлять в свои игры моменты, как будто специально созданные для того чтобы осложнять жизнь геймеру и портить ему настроение. В Gabriel Knight 3 пресловутой ложкой дегтя оказалось, как это ни странно, как раз то, чего все ждали с таким нетерпением, а именно — новая революционная камера. Казалось бы, идея совсем не плоха: не привязывать камеру к определенному месту действия или персонажу, а позволить игроку свободно перемещать ее в пределах данного локейшна, выбирая наиболее удобный ракурс или же просто наблюдая за событиями, происходящими на другом конце города. Но реализация... Боже мой, такое может присниться лишь в кошмарном сне. Итак, мышка с зажатой левой клавишей перемещает камеру вперед-назад и позволяет нам крутить головой влево-вправо. Добавляем к этой комбинации клавишу <Shift>, и вот уже можно поднять взгляд к небесам или стыдливо посмотреть себе под ноги. <Ctrl> или две кнопки мыши — и нам позволяется аки птице воспарить над грешной землей, а затем спуститься с небес на землю. С помощью <Alt> мы сможем проделывать все это безобразие немного быстрее, и, наконец, <Space> чудесным образом возвращает нашу изломанную и завязанную узелками шею в нормальное положение. Ах да, чуть не забыл: все эти команды можно продублировать с клавиатуры. Уф... Хочется уныло спросить: «Зачем все это?» Для того чтобы нам было что писать в графе «Недостатки»? По счастью, остальной интерфейс тяжелого кризиса не пережил. Все как всегда: навели стрелку на предмет, нажали на правую кнопку — и выяснили, что можно с этим предметом делать. Ладно, к камере как-нибудь привыкнем.

Вся жизнь в небольшой деревушке расписана строго по часам. По истечении положенного времени мы видим на экране заставку, а солнце тем временем совершает свой путь по небосводу, склоняя день к ночи. За отведенные часы мы успеваем побродить по тихим улочкам, пообщаться с обитателями Rennes-le-Chateau и, если повезет, решить пару загадок. Детальное их описание я приберегу для солюшена, лишь отметив в скобках, что проблемы и их решение стали несколько более логичными. Очевидно, видеоролики Beast Within не давали как следует разгуляться фантазии авторов, но теперь в нарисованном мире она вырвалась на свободу и может творить все, что только пожелает. Пустые диалоги с персонажами более не давят на нас тяжким грузом. Общение не стали сводить к минимуму, нет, просто постарались сделать его чуть более практичным. Конечно же, без определенной порции общих сведений обойтись не удастся, но в потоке ненужной информации тонуть гарантированно не придется. За последние два года Гэбриел не потерял чувства юмора. Так, например, после того как владелец конторы по прокату мотоциклов отдал в наше пользование «Харлей», в игровом меню появляется опция «пристрелить». Эх, жаль, нет под рукой верного пистолета! Ну а на предложение постучаться в выбранную наугад дверь частного дома Гэбриел со свойственной ему непосредственностью отвечает фразой типа: «Я не знаю, кто там живет, но они явно не захотят увидеть меня. Я знаю, в это трудно поверить, но... ты же понимаешь. Это французы!»

Я уже распевал дифирамбы графике? Да? Ну ничего, повторюсь немного. С визуальной точки зрения в игре придраться абсолютно не к чему — идеально воссозданный облик маленькой южной деревушки заставляет поверить в реальность ее существования, а пристальное наблюдение за игровыми персонажами заставляет задуматься, сколько же полигонов на каждого из них угрохали. Все это великолепие, конечно же, деликатно напоминает о том, что компьютеру давно пора сделать upgrade, но в целом ведет себя вполне прилично и практически не притормаживает. По части музыки и звука Gabriel Knight 3 также заслуживает твердую пятерку, но в этом, собственно, никто и не сомневался. Музыкальные темы умело создают у играющего соответствующее моменту настроение, озвучка в большинстве случаев также выполнена на весьма приличном уровне.

Впрочем, бывают и курьезы. Прогуливаясь поутру у фонтана и наслаждаясь журчанием воды и пением птиц, я внезапно услышал у себя за спиной шаги взрослого, уверенного в себе человека. Натренированные в Thief рефлексы не подвели: мгновенно развернувшись и нащупывая возле пояса фамильный меч, я внезапно увидел перед собой... обыкновенную курицу. Не иначе как она была в сапогах, вот только разглядеть их не удалось. К числу забавных моментов можно также отнести фокус с исчезающей дверью на перекрестке близ церкви. Почти как у Винни Пуха: «Но дверь если есть, то ее сразу нет...» — стоит лишь сделать шаг вперед.

Перечитываю всю написанное и с удивлением убеждаюсь в том, что критика у меня едва ли ни пересилила хвалебную оду замечательной игре Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Не верьте этому! Из более-менее серьезных недочетов можно назвать только один, да и к нему волей-неволей очень быстро привыкаешь. А в остальном эта игра может смело претендовать на звание одного из лучших квестов этого года. Она непременно вырвет из вашей жизни несколько дней, и я уверен — время это будет потрачено не напрасно.

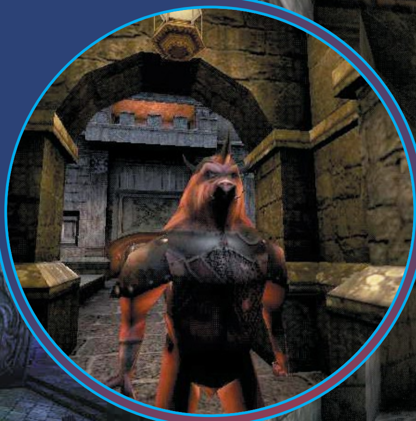
СИ REVIEW



НЕРЕАЛЬНОЕ *КОЛЕСО*

Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Legend Entertainment
Требования к компьютеру: минимум Pentium 200, 32 Мб RAM; рекомендуется PII - 233, 64Мб RAM, 3D-accelerator
Интернет: http://www.wheeloftime.com/







WHEEL OF TIME

Максим Заяц

Медленно поворачивается Колесо Времени, и бесконечная череда эпох приходит из ниоткуда и уходит в небытие. Нам остается только память о них, память, которая становится легендой. Со временем легенда расплывается, теряет свои очертания и превращается в миф. Но и миф этот оказывается давно забытым, когда эпоха, подарившая ему жизнь, возвращается в этот мир с новым оборотом Колеса...»*

Так начинается первая из серии книг под названием **Wheel of Time**. Приняв решение создавать игру на основе вселенной Роберта Джордана, Legend Entertainment сэкономила себе массу сил, средств и времени, получив в свое распоряжение даже не сюжет — детально проработанный мир, и что самое приятное — с тысячами поклонников впридачу. И одновременно преисполнилась нешуточной ответственности перед всем человечеством, ведь фанаты — штука тонкая, обидеть их — раз плюнуть. Перепутал ненароком какого-нибудь орка с гоблином — и получай шквал негодующих писем. Но тут должна была сработать подстраховка: финальный вариант игрового сюжета редактировал сам автор. Конечно не стоило и пытаться построить игру на всей серии книг целиком, человеческой жизни не хватило бы на создание подобного шедевра. Вот и пришлось взять один героический и строго достоверный эпизод, некогда имевший место быть в мире Джордана...

Единожды Темный был повержен и заточен в крепости Shayol Ghul. Ключи от его темницы на долгие тысячелетия исчезли из мира людей. Но годы, как бы много их не было, — еще не есть вечность. Вечна лишь Смерть, да и она порой отступает перед теми, кто истово служит Злу. Как бы то ни было, теперь лишь четверым даровано знание как освободить пленника или же как навсегда захлопнуть двери его темницы. Elayna Sedai — адепт Единой магии внутренних земель и Whitecloak — командующий Детьми Света, — это, как можно догадаться личности во всех смыслах положительные, желающие Темному скорейшей и, по возможности, мучительной кончины. Ну а чтобы не скучно им было жить на этом свете имеются еще и Forsaken и Hound. Первый — едва ли не самый сильный маг в мире и ближайший друг Темного (если можно сказать что у того вообще есть друзья), а второй — личность, окутанная завесой тайны, но тоже крайне неприятная. У каждого из них свои планы, но пока судьба мира покоится в руках тюремщика Темного, любой из них пойдет на все, чтобы обрести свой ключ...

Перечитываю preview годичной давности: «...создается в первую очередь РОЛЕВАЯ игра, а уже потом все остальное», «**Wheel of Time** суждено стать одним из первых НЕ-3D-ШУТЕРОВ, созданных на базе unreal`овского движка». Облом, господа, то что мы сейчас видим перед собой является как раз 3D-shooter`ом обыкновенным, ну разве что сделавшим небольшое отступление от традиционного оружия в пользу боевой магии. Да-да, охладитесь, любители помахать топором, пострелять или иным каким способом выбить дух из противника. Нет в **Wheel of Time** оружия, нет вообще, такая вот незадача. А как же, ну, это самое, враги то-есть? Никаких проблем, на смену банальным мечам-копьям-арбалетам приходит Магия. Магия внутренних земель, базирующаяся на так называемых Ter`angreal, «магических инструментах», позволяющий сколдовать на скорую руку какое-нибудь заклинание. А если их (Тер`ангреалсов то-есть) окажется у кого-нибудь много, то получится самый натуральный маг с дипломом государственного образца. Все эти

* Перевод отрывка мой собственный, так что не обессудьте...

ДОСТОИНСТВА

Оригинальная система боевой магии, профессиональный дизайн уровней и хорошая графика

НЕДОСТАТКИ

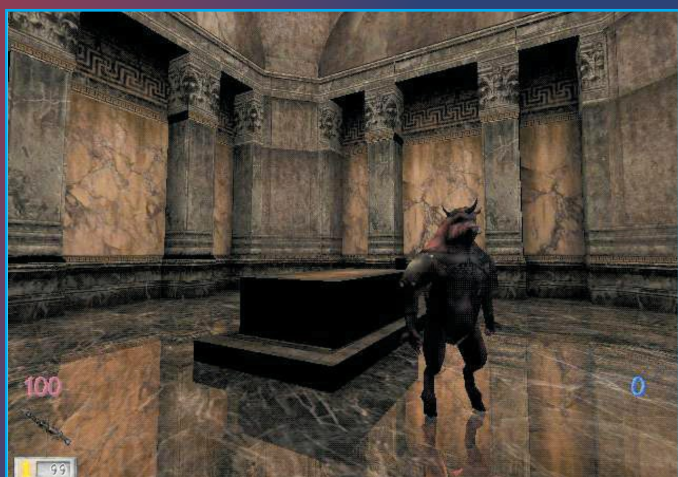
Традиционные тормоза (даже после патча) unreal`овского движка на всем что не похоже на 3Dfx

РЕЗЮМЕ

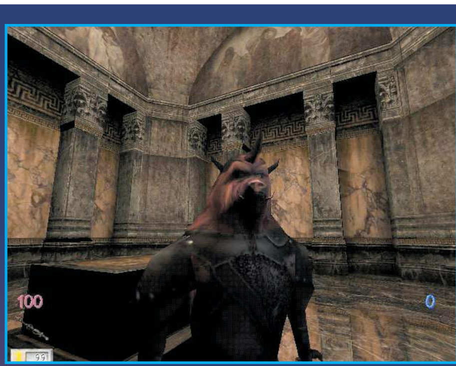
Надежды не оправдались — это вовсе не RPG и уж совсем не стратегия. Красивый, но увы, вполне ординарный 3D-action

7.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS







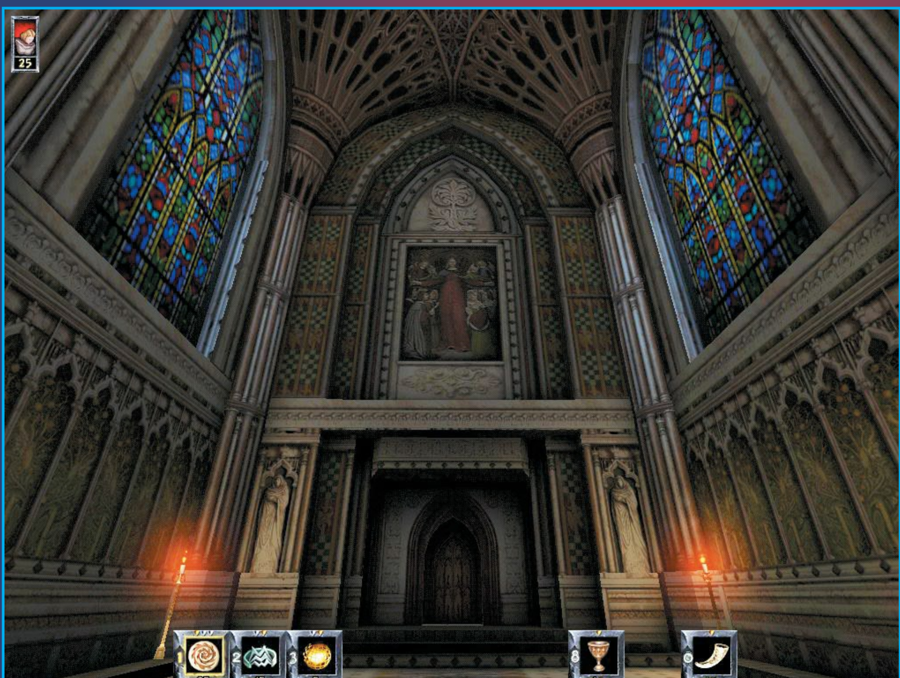




волшебные инструменты, по виду не похожие ни на что живое и знакомое, подразделяются на классы, такие как Защита, Нападение, Ловушка, Разум и еще куча других. Разнонаправленность магии и разнообразность доступных заклинаний делает их применение весьма интересным занятием — и жизненно важным, не стоит об этом забывать. И большинство Ter`angreal имеют ограниченное число «зарядов». Забавно — наколдовали один раз молнию, и бегом за патронами.

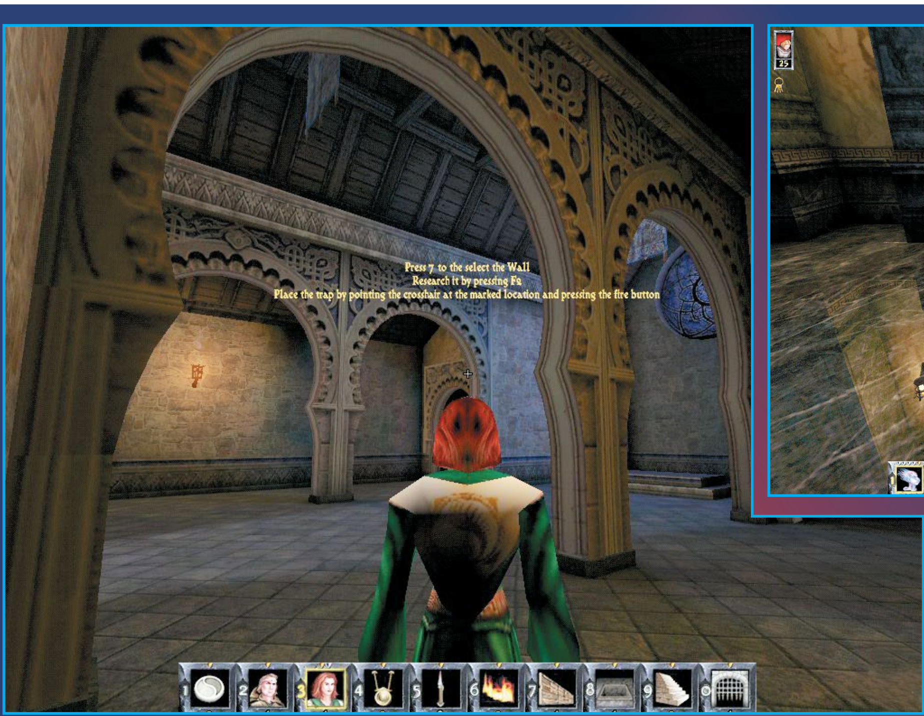
Впрочем, сюжета и магии явно недостаточно для того чтобы обеспечить игре стопроцентный успех. Нужна какая-то изюминка, желательно всем уже давно известная и знаменитая. И на роль изюминки был торжественно приглашен игровой движок от компании Epic MegaGames. Решение об использовании в игре unreal`овского движка (конечно же дополненного и модифицированного) было встречено легкой паникой в рядах фанатов **Wheel of Time**. В очередной раз посыпались опасения о грядущем 3D-шутере, беззастенчиво воспользовавшемся сюжетом любимой книги и их, фанатов, доверием. Но сомневающихся утешили поразительно быстро. В своем выступлении (кратком, страницы на две текста) лидер проекта Glen Dahlgren просто как дважды два доказал, что имя Джордана для них свято, а от unreal`овского движка всем будет только лучше. Фанаты покачали головами и сдались. И в самом деле получилось лучше. Судите сами: движущаяся вода, зеркальные поверхности, поддержка двусторонних полигонов, тени, грамотно ложащиеся на предметы обстановки, небо, смоделированное из двух отстоящих друг от друга планов и оттого кажущееся вполне реальным, не говоря уже о динамическом освещении, световых эффектах, мягкой анимации персонажей (за счет солидного числа полигонов) и еще массе красивых и полезных примочек. Что до подтвердившихся опасений фанатов... Ну кто сейчас об этом вспоминает.

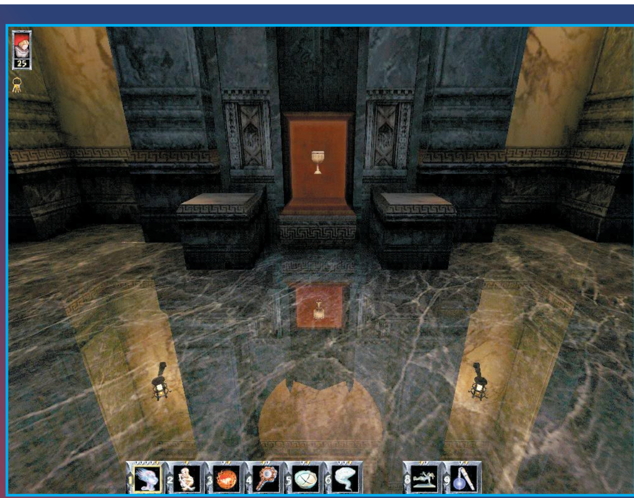
Вообще, после игрового процесса, графика является наиболее важным элементом **Wheel of Time**. Ведь невозможно достойно воспроизвести волшебный мир, созданный фантазией Роберта Джордана, не засадив за эту работу команду по-настоящему талантливых художников. Таких, например, как в Legend Entertainment. Однако руководителю проекта (который по совместительству еще и главный дизайнер) и этого показалось мало — он пригласил нескольких специалистов со стороны и заявил, что созданием уровней должны заниматься люди, отработавшие свое в роли архитекторов, а уж раскрашивать получившиеся стены можно позволить художникам-фэнтези. На том и порешили. Архитекторы трудились над сказочной красоты зданиями, не забывая при этом про реалистичность и математический рассчет, а команда художников занималась убранством внутренних интерьеров, и, конечно же персонажами. В итоге одной из главных отличительных черт **Wheel of Time** стала ее атмосферность. Когда из дальнего коридора доносится тяжкий полустон-полувздох и во тьме внезапно загораются красные угольки глаз неведомого существа, невольно отшатываешься от монитора и понимаешь, что помимо твоей воли мир игры захватил тебя и заставил поверить в свою реальность.



Созданием музыки к **Whell of Time** тоже занимались весьма и весьма серьезно. Не совсем обычный стиль игры подразумевает и нетрадиционное звуковое сопровождение, а потому в основу саундтрека легла смесь средневековых кельтских мелодий со вполне современным роком. Для работы над звуком в игре были приглашены сразу два музыканта. Robert Berry — ветеран рок-сцены, отыгравший в свое время с такими







знаменитостями, как ELP, GTR и Сэмми Хагар; и Lief Sorbye — лидер группы Tempest, репертуар которой составляет исключительно кельтская музыка. Оба они уже работали вместе (Robert Berry принимал участие в записи двух альбомов Tempest в роли клавишника), но с таким проектом столкнулись впервые. Однако музыканты вполне довольны жизнью, и результат их совместной работы, по моему, превосходит все ожидания.

Multiplayer-режим подразделяется на два вида: классическую «Арену» и «Цитадель». Последняя вид призван подтвердить слова разработчиков о том, что в игре будет возможность стратегического планирования. Эдакий редактор уровней в миниатюре: мы расставляем ловушки, препятствия и своих коллег на пути противника, а потом с интересом наблюдаем за тем, что же из этого получается. Весьма необычное и порой довольно увлекательное занятие. Ну а помимо этого в многопользовательском режиме мы сможем побывать в шкуре героя любой из четырех противоборствующих сторон.

Ну что, игра в моем описании получилась какой-то слишком уж идеальной и практически без недостатков? Как любил выражаться вечный оптимист Карлсон: «Спокойствие, только спокойствие!» Будут и недостатки. О главном из них — глобальном разочаровании в общей игровой направленности — я уже говорил. Теперь пришла пора сказать пару слов про unreal`овский движок. Великолепная графика, совершенные текстуры, куча спецэффектов — это, конечно, хорошо и здорово, но на кой оно все сдалось владельцам видеокарт наподобие TNT, если движок игры изначально затачивался под 3Dfx, и даже после установки спешно выпущенного разработчиками патча тормоза под Direct3D и OpenGL по-прежнему живут и здравствуют? Снижайте детализацию, господа, и ждите следующего патча.

Предполагаемый успех **Wheel of Time** базировался на двух составляющих: использовании во всех смыслах хорошо зарекомендовавшего себя движка от Epic MegaGames и чрезвычайно популярных на Западе книгах Роберта Джордана, предоставивших в распоряжение разработчиков целую игровую вселенную с глоссарием, детально проработанными персонажами и даже картами. С такой солидной базой, да еще и перенося несколько раз дату релиза, было попросту невозможно сделать плохую или хотя бы посредственную игру. **Wheel of Time** можно считать вполне удавшимся проектом, который без сомнения обретет своих поклонников и, вполне вероятно, продолжение. И все же... Сложно сказать, чего именно не хватило этой игре. Проекту, столь долго находившемуся в разработке, очень сложно не отстать от времени. Появись **Wheel of Time** хотя бы год назад, и мы говорили бы о новом шаге в индустрии компьютерных игр. Сегодня же мы получили всего лишь еще один 3D-action. Безусловно красивый, в чем-то оригинальный, но увы, не слишком отличающийся от других.

СИ REVIEW

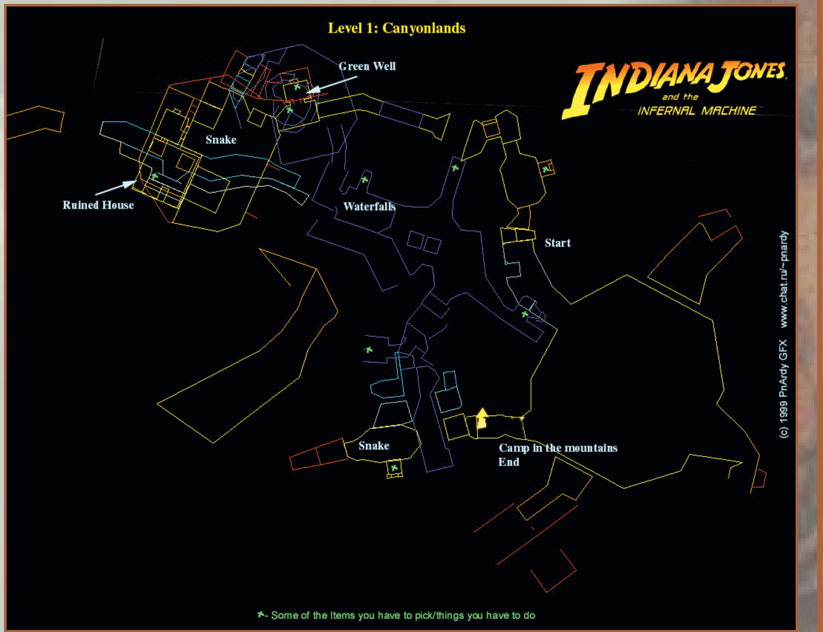
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Владимир ПРЫГИН aka PnArdy

Уровень 1 Canyonlands

Я бы сказал, что этот уровень является больше ознакомительным — вам предоставляется возможность научиться управлять Indy и в спокойной обстановке изучить его основные движения. Но, в отличие от Tomb Raider, этот уровень вписан в сюжет игры. В целом управление сильно напоминает TR (особенно когда наблюдаешь, как Indy пытается справиться с очередным ящиком), за рядом исключений:

1. Для того чтобы удерживаться на лестнице/трещине или преодолеть какое-либо препятствие, не нужно удерживать [CTRL], можно просто нажать [ALT] — Indy сам умеет карабкаться и не упадет просто так.
2. Клавиша [C] — нырять. Плыть вперед — [ALT].
3. У Indy, конечно же, есть хлыст, при помощи которого можно забираться на уступы и перепрыгивать через пропасти. Кроме того, хлыстом можно выбивать оружие из рук противников, а также доставать некоторые предметы. При этом у [ALT] новая функция — раскачиваться на хлысте и спрыгивать.
4. У вас есть карта (M). Различные ее слои раскрашены в разные цвета. Красный — выше данного уровня. Желтый — текущий уровень. Синий — ниже данного уровня. Оттенки цветов также имеют значение. Например, темно-желтый — чуть выше текущего уровня и т.д. Если включить show map hints в options, на карте замигает крестик, показывающий, что делать дальше. Он означает, что вам надо что-то сделать/взять/добраться до очередного места на уровне. По цвету крестика можно определить, о каком слое карты идет речь — иногда такая система подсказок очень помогает, иногда, наоборот, запутывает.



Цель этого уровня — добраться до лагеря с джипом и вертолетом высоко в горах. По ходу старайтесь собирать синие и красные кристаллы, золотые и серебряные деньги, идолов, а также ценные слитки/бруски и артефакты. Все драгоценности имеют денежную стоимость и в конце каждого уровня на них можно купить что-нибудь полезное (в основном это разного рода аптечки и патроны, а также карта дополнительного 17-го уровня). Как правило, сокровища находятся или в скальных нишах, или рядом со скелетами, а вот на старших уровнях они частенько спрята-



ны получше. Кроме того, в каньоне есть 2 змеи — их можно пристрелить из пистолета. От укусов змей, пауков и скорпионов есть специальное средство — противоядие. Яд будет распространяться по организму и наносить вред здоровью до тех пор, пока не примешь аптечку, лечебные травы или такое средство. Когда, на первый взгляд, очевидно, куда дальше бежать, не спешите и исследуйте все окрестности — лишние ценности никогда не помешают.

Двигайтесь по горной тропинке и забирайтесь наверх. В котловане тяните на себя камень, поднимайтесь в нишу в скале и берите деньги $. Далее следуйте в проход за выдвинутым булыжником и идите по тропинке. В конце используйте хлыст, чтобы забраться на уступ. На полянке с разрушенным зданием убейте змею. А на крышу здания можно забраться снова использовав хлыст. Она провалится вместе с балкой, за которую цеплялся хлыст Indy. Участок пола под ногами в комнате со скелетом также проваливается и, если вовремя не схватиться за край образовавшейся ямы, вы попадете в водный поток и в водопад. К скелету можно будет вернуться позже и забрать драгоценности.



Не спешите выбираться из водопада — под водой есть ниша с ценностями $ и тоннель. Вы скоро окажетесь у котлована с зеленым колодцем. Возьмите у тамошнего скелета местную ценную реликвию $ и выбирайтесь наверх по лестницам. Вы снова на знакомой полянке с развалившимся зданием — теперь на него можно залезть без хлыста. Берите сокровища $ в комнате со скелетом, падайте в воду и выбирайтесь на другой стороне, у водопада. Над палаткой пролетит вертолет — вам надо следовать примерно в том направлении. Исследуйте окрестности в поисках денег $$ и двигайтесь по тропинке. В нише перед первым выступом в скале есть проход. Ползите внутрь и берите идола $. Далее придется немного попрыгать через пропасть, использовать лестницы и одну трещину в стене, чтобы забраться наверх. Убейте змею, заберите сокровище в нише $ над лестницей и прыгайте через каньон в направлении арки — за ней видна поляна с джипом и вертолетом.

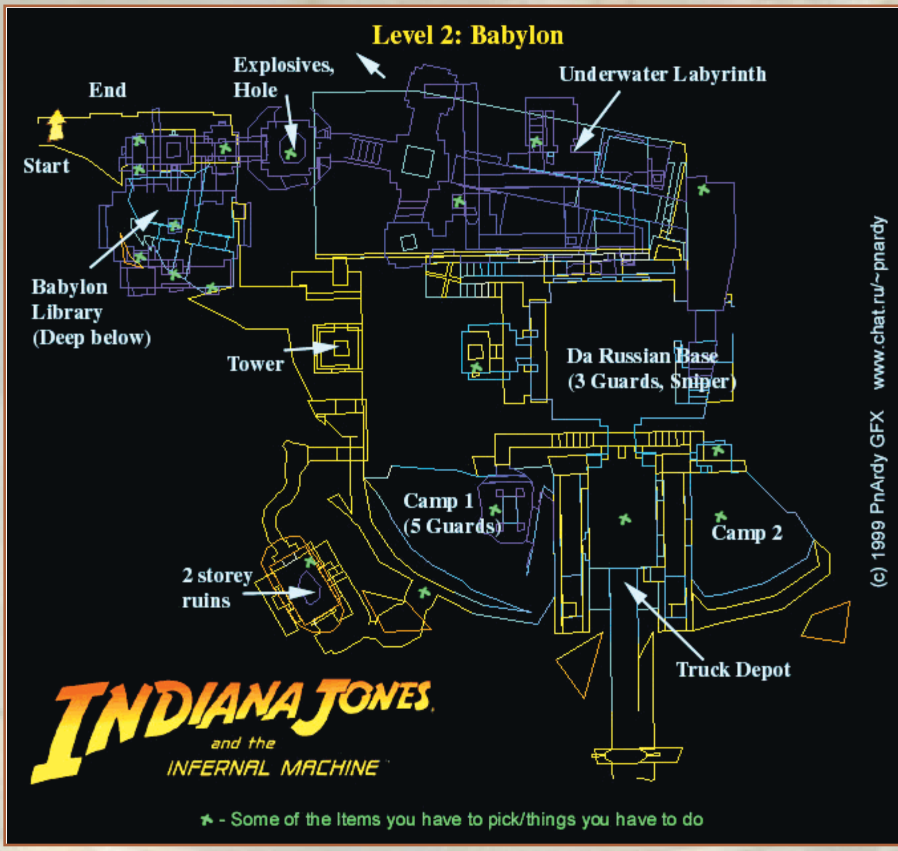


Идет 1947 год и ходят слухи, что в руки к коммунистам попала адская машинка удивительной силы. Этим вопросом интересуются и в ЦРУ — поэтому доктору Джонсу предлагается в обязательном порядке бросить все свои дела и послужить на благо собственной страны. Необходимая помощь, разумеется, обещана. Кроме того, София даст вам часть древнего шестереночного механизма. После разговора с девушкой уровень закончится, и вы отправитесь в Вавилон для того чтобы выяснить, что же задумали русские.



Уровень 2 Babylon

Элитный гарнизон русских уже давно расквартирован у развалин Вавилона — вам предстоит проникнуть через охраняемую военную базу в древнюю вавилонскую библиотеку. В конце вам поможет агент ЦРУ и даст недостающий ключ от двери в обмен на ваше сотрудничество. По ходу уровня собирайте аптечки, деньги, оружие с убитых охранников и противоядия (скорпионы и пауки будут в библиотеке). Бочки с горючим, как им и положено, взрываются от выстрелов, желательно использовать это с максимальной выгодой для себя — нанести серьезный урон противнику.



Выбирайтесь из котлована по выступам в центре в направлении площадки с вышкой. Используя левую стену, забирайтесь на крышу ближайшего здания — услышите монолог Володникова, коменданта русских. Прыгайте дальше по крышам, а в конце перебирайтесь по трещине в стене. Внизу будет палатка с четырьмя охранниками. Столкновение лоб в лоб вы явно проиграете, поэтому попытайтесь их перехитрить. Бегите в пещеру вправо, к развалинам затопленного двухъярусного здания. В глубине котлована ничего нет, в правой части здания также пусто, только бегают два паука. Бегите к левой стене, повисните и падайте, снова хватайтесь за нижний ярус. Следуйте по темному коридору и убейте паука в конце. Идите в пещеру и сразу начинайте стрелять — желательно попасть по бочке с горючим, и она взорвется вместе с охранником. Сразу же прибежит еще один солдат — убейте и его. Теперь бегите влево, к воротам в узкой части пещеры — там вам будет удобнее расстрелять еще троих патрульных, которые появятся на звук выстрелов.

Исследуйте палатку и окрестности, возьмите аптечки, убейте еще одного охранника внизу и забирайтесь вверх по лестнице. В конце коридора спрыгивайте на площадку с тентом и еще одной палаткой — здесь вас поджидает еще один часовой. Возьмите все аптечки и откройте решетку ворот рычагом в нише. Двигайте ящик в конце коридора и забирайтесь на стену. Русские постоянно перевозят что-то на грузовиках. Используйте это обстоятельство, чтобы проникнуть на базу — прыгайте на крышу. Запрыгнуть на грузовик можно и с платформы внизу.





Когда полуторка остановится, расстреляйте троих охранников у грузовиков и одного снайпера с ружьем на втором ярусе. Старайтесь целиться в бочки с горючим. Снайпера можно убить забравшись наверх. Бегите в дальнюю комнату с ящиком и залезайте в дырку в потолке. Расправившись со снайпером, используйте хлыст, чтобы преодолеть пропасть. Спускайтесь по лестнице — вы во внутренних помещениях базы русских. Вокруг вас тачка, ящики и прочее. Ворота закрыты. Через решетки в полу видно, как внизу булькает вода. Убейте охранников и нажмите рычаг в нише с надписью «ЛФИ» (Ленинградский Физический Институт) в одной из комнат. Откроется решетка и сработает сигнализация. Придется разобраться еще с двумя патрульными. Исследуйте местность и возьмите аптечки на ящиках в коридоре. Теперь бегите в открытые ворота, отодвигайте ящик и ползите в проход. Перед вами затопленный двухъярусный подводный лабиринт. В глубине лежат деньги $, аптечки, бруски золота $. В конце концов он приведет к очередному помещению базы. Дышать можно, всплывая к решеткам. Основная задача — нырнуть как можно глубже и найти проход в глубине.

Выбирайтесь из воды. Перед вами коридор с запертой железной дверью. Появится охранник и попробует взять вас в плен, но тут поможет агент ЦРУ, а заодно даст ключ от библиотеки.

Можно убить еще двух русских в соседнем помещении, продемонстрировав таким образом свою любовь к родине, и затем открыть дверь в вавилонскую библиотеку. В комнате много взрывчатки — постреляйте по бочкам с безопасного расстояния, и все взлетит на воздух. Прыгайте в дыру в полу и падайте в воду. На дне котлована возьмите брусок золота $. Выбирайтесь из воды и по выступам поднимайтесь наверх. В следующей комнате тяните ящик из стены к центру, и пол провалится — сработает доисторический лифт. Внизу в помещении с инкрустированным диском в стене вставьте шестеренку в механизм лифта — его пол приподнимется, и теперь по ящику можно будет забраться в тоннель наверху. Он приведет в помещение библиотеки. Спрыгните на выступ внизу и расстреляйте всех пауков и скорпионов.

Ваша цель — собрать три части древнего манускрипта и фигурку сфинкса Мордока. Все части надо будет вставить в паз в стене в комнате с шестеренками, а фигурку отдать ЦРУшнику. Кроме того, в некоторых нишах лежат ценные кристаллы $.

Итак, забираемся по лестнице в стене напротив на самый верх (второй ярус) и выдвигаем ящик на выступ, внутрь комнаты. Теперь с него можно допрыгнуть на уступ-мостик слева. Но перед этим исследуйте ниши со скелетами на предмет ценных идолов и изумрудов. Теперь прыгаем с ящика на мостик и подтягиваемся на третий ярус. Берем первую часть древней надписи и перепрыгиваем по мостику на другую сторону — в нишу со второй частью манускрипта. Мостик обваливается. Берем вторую часть и аккуратно спрыгиваем на выступ у ближней стены (красный кристалл $), а с него прыгаем на колонну в центре — вы нажмете кнопку, и откроется проход внизу. Спрыгивайте вниз, ползите в проход и берите статуэтку Мордока. Теперь по упавшим камням забирайтесь еще в одну нишу — с паутиной и последним куском надписи. Ползите по коридору, иначе вас раздавят стены-жернова.

Возвращайтесь в комнату с механизмом лифта и вставляйте части надписи в стену- Indy прочтет древний манускрипт, и станет ясно, где искать дальше. Инкрустированный диск превратится в карту, и в дальнем конце коридора откроется стена. Возьмите кристаллы и идола рядом со скелетами и сдвиньте ящик с пола лифта. Теперь можно нажать на кнопку и снова подняться на поверхность. У джипа вас будет ждать ЦРУшник — отдайте ему статую Мордока в обмен на джип. После разговора с ним уровень закончится.





Уровень 3. Tian Shan River (Река Тянь-Шань)

Indy забрасывают с парашютом на территорию СССР как самого последнего диверсанта для продолжения поисков вавилонских секретов. На этом уровне придется постоянно отпугивать волков выстрелами, иначе они больно кусают. Убить волка нельзя. Кроме того, вторая часть уровня безумно унылая — нужно плавать по одной и той же реке и собирать свечки. Любой контакт с ледяной водой смертелен — для этого есть надувная лодка. Ею придется часто пользоваться, так как все действие происходит в пойме реки. В качестве особенностей управления лодкой можно отметить следующее:

1. Ctrl (у берега) — слезть.
2. Во время управления из Inventory нельзя использовать ничего, кроме пластыря для починки плота (например, зажигалкой воспользоваться не удастся).
3. Если вы вылезли на берег и в лодке была дырка, то она так и останется, когда вы в следующий раз в нее сядете — пока не почините ее пластырем.
4. Иногда лодка не сразу хочет надуваться — подойдите к ближе краю реки и попробуйте еще раз.
5. ВНИМАНИЕ, баг: несколько раз подряд лодка не хотела надуваться в очевидно подходящем для этого месте на берегу реки. Единственное, что помогло — перезапуск игры.





Заберитесь в пещеру в скале и возьмите ценности $. Бегите по тропинке — вот и первый волк.

Постреляйте в воздух, и он убежит. Поднимайтесь на мостик и следуйте по следам грузовика до шлагбаума границы СССР. Слева есть проход между скалами — вы выберетесь как раз к вышке пропускного пункта (еще один волк). Теперь вам надо любым способом уничтожить четверых пограничников и проникнуть внутрь вышки. Двое наверху, один внизу и четвертый за мостом — у него ружье и он довольно метко стреляет. Рычаг в будке поднимает шлагбаум, но он в общем-то не нужен. Еще один часовой внутри вышки пока безопасен. Соберите все трофеи и прыгайте с ближайшего снежного холма на платформу вышки. Убивайте последнего часового и спускайтесь внутрь. В одной из комнат расстреляйте еще одного солдата. В большом помещении с ящиков заберитесь в вентиляционную трубу под потолком. Путь влево ведет в комнату с сундучком с ценностями $. Путь вправо — в комнату со шкафчиками. Возьмите там надувную лодку и пластырь (заклеивать дырки в лодке). Откройте решетку (выход к реке), садитесь и плывите. Пока вы в лодке, старайтесь все время маневрировать, избегая острых камней. В крайнем случае лодка сдуется не сразу — у вас будет еще достаточно времени, чтобы проплыть на постепенно сдувающейся лодке, а в нужный момент залепить дырку пластырем.

Выбирайтесь на берег и следуйте по тропинке. Возьмите деньги за вторым камнем $ и отпугните волка. За мостиком слева будет арка и беседка с четырехконечной вертушкой. Вертушка на самом деле не что иное, как гигантский подсвечник. Отсюда виднеются башни монастыря на другом берегу реки. Мост разведен. Ваша цель — попасть на тот берег. Для этого надо собрать 4 свечки, расставить их в подсвечнике и зажечь — тогда появится мост и можно будет перейти на другую сторону.

Бегите обратно и дальше по тропинке. На полянке с домиком-сторожкой убейте двух охранников и отпугните волка. Возьмите в сторожке аптечку из шкафчика. В соседнем

шкафчике вы найдете неограниченный запас пластыря для лодки. Можно брать по три штуки за раз. Бегите дальше к водопаду пока не увидите подъемник — по нему вы каждый раз будете возвращаться с очередной свечкой. Садитесь в лодку недалеко от водопада и плывите по течению.

Русло реки имеет очень сложную и временами запутанную форму, река очень длинная. Уж не знаю, как так получалось, но оно устроено таким образом, что каждый раз вы садитесь в одном месте у водопада, но приплываете почему то в разные места — по крайней мере у меня было так. Первая свечка — в дупле огромного дерева (за дуплом деньги $). Вторая — в маяке (вместе с пауком). Третья — в некоем здании на воде (второй этаж этого здания заперт — надо разбить окно внизу и нажать рычаг, тогда верхняя дверь откроется). Лишь Четвертая свечка предполагает некоторую свободу выбора. На первой развилке русла реки поверните налево и плывите до маяка с пауком, где вы уже были. После маяка на развилке поверните направо. Перед пещерой с водным колесом, не доплывая, поверните вправо к мосту и причальте. Поднимайтесь по лестнице и бегите через мост. Надо забраться на второй ярус дальней от вас стены комнаты по трем поршням. Последовательность такая: прыгать с разбега на самый правый поршень, затем на второй ярус левой (ближней к вам стороны), затем бежать между бочками до самого левого поршня и прыгать на него. С него — на средний поршень, а оттуда — на второй ярус дальней стены. Возьмите свечку в келье справа, идола в нише в стене $ и аптечку у бочек, спрыгивайте и возвращайтесь к лодке. Плывите в пещеру с колесом и далее к подъемнику.







Все хитросплетения реки сходятся в конце в одном месте — у подъемника. Нужно нажать рычаг и встать в кабинку — лифт поедет наверх. Каждый раз забегайте в домик, отпугивая на ходу волка, и запасайтесь пластырями — они понадобятся во время всех этих путешествий. Затем бегите к подсвечнику и вставляйте свечки (каждый раз по одной или все 4 сразу). Чтобы зажечь свечу, надо поднести к ней зажигалку и нажать Ctrl. Появится мост, и Indy сможет перейти на другую сторону реки. Он войдет в монастырь, и уровень закончится.

Уровень 4. Shambala Sanctuary

Этот уровень сам по себе большая головоломка. На нем есть 4 здания, в которых нужно нажимать различные рычаги и кнопки и приводить в движение древние механизмы. В конце уровня вам предстоит битва с Хранителем Ледяного Подземелья, ужасным чудовищем изо льда, способным передвигаться по стенам и потолку. Победив его, вы получите первую часть Infernal Machine — Urgon`s part. Обладатель этой безделицы может запросто пробивать некоторые стены.

Поднимайтесь по платформам на крышу здания и бегите по мосту на территорию монастыря. Попугайте волка и забирайтесь по левой стене на левое здание (башня с часами). Сама стена представляет собой лабиринт. По некоторым участкам можно ползти, а по другим — нет. Перед тем как ползти наверх спуститесь под правый край крыши и возьмите драгоценности в нише $. На крыше падайте вниз, внутрь здания — увидите фигурку часового механизма. Слева внизу увидите платформу с лестницей — по ней можно будет возвращаться наверх.

Ваша задача — завести старинные часы. До этого никакие кнопки и рычаги не работают. Спускайтесь вниз, на пол — к часам. В одном из углов комнаты есть яма в полу. Прыгайте в нее и следуйте по внутренним коридорам через комнату с механизмом часов в следующую. Внизу видна река и водяное колесо. Спускайтесь по скатам в правой стене и расстреляйте три сосульки. Двигайте камень с текстурой шестеренки у дальней стены к реке — механизмы заработают за счет водной тяги. Теперь надо вернуться в предыдущую комнату и починить часы. Подняться можно по деревянным платформам в стене. Бегите к средней этажерке, забирайтесь на второй ярус и используйте хлыст у стены — по нему можно забраться наверх. Прыгайте на качающуюся платформу (Отсюда можно допрыгнуть до растения-аптечки на каменном выступе со скелетом). С нее прыгайте на деревянную этажерку и забирайтесь еще выше, на последний ярус. Оттуда — на верхнюю качающуюся платформу и обратно в комнату, откуда вы пришли. Бегите к шестеренчатым механизмам часов и тяните камень-шестерню от стены к центру — часы заработают.

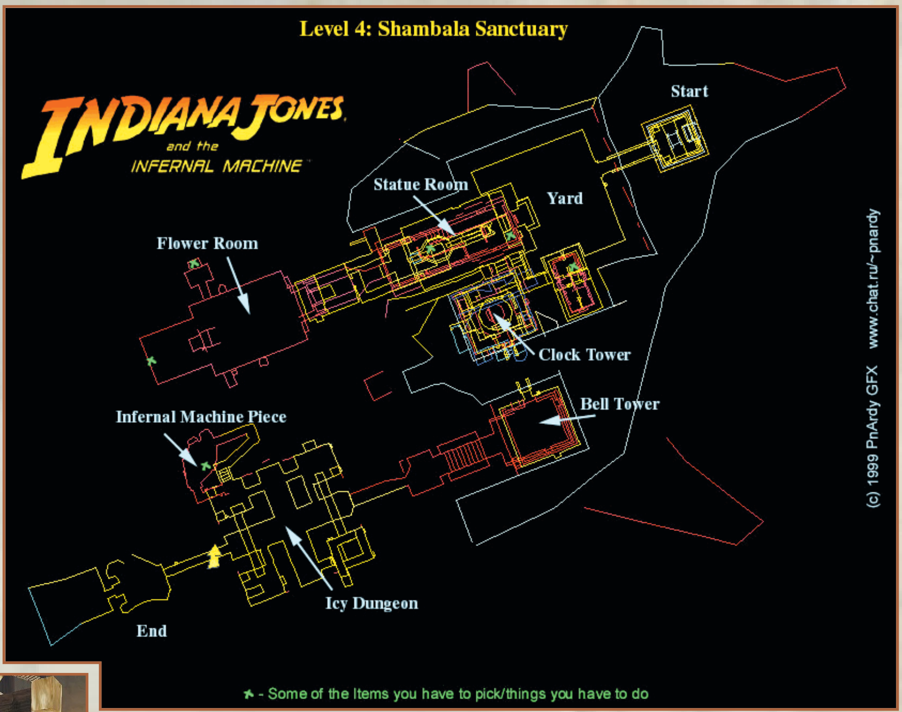


Возвращайтесь в башню с циферблатом в полу. Нажмите кнопку в стене — откроется дверь, но мостика не будет. Однако можно повиснуть на уступе и взять кристалл в нише снаружи. Теперь забирайтесь наверх к фигурке часового механизма, используя хлыст и деревянные платформы. По пути нажмите два рычага: рычаг в стене второго уровня (его нужно будет нажать еще раз позже, чтобы фигурка поехала) и другой рычаг уже на самом верху — откроются створки ворот. Кнопка в стене выдвигает деревянные мостики между платформами в противоположных концах помещения — теперь можно взять красный алмаз, недоступный до этого в своей нише. Бегите в соседнее здание колокольни.

Далеко внизу увидите колокол. Видно, что в башне несколько ярусов, и просто так не спрыгнуть. Задача — поднять колокол и заставить часовую фигурку из соседнего здания проехать по мостику и ударить в него. Надпись на колоколе гласит, что в этом случае появится некто великий и могущественный. Чтобы все это проделать, нужно нажать несколько рычагов в определенном порядке. Отбегите подальше обратно на мостик между башнями и прыгайте на балкончик с окном справа под мостиком, разбейте его и окажетесь на ярусе чуть ниже. Убейте сосульку и подстрелите еще одну через дыру в полу. Спрыгивайте на следующий ярус и на самом дне нажмите рычаг — откроются все решетки на всех уровнях башни. Можно подниматься наверх. На самой верхней балке под крышей нажимайте еще один рычаг. Колокол поднимется. Бегите в башню с часами и нажимайте (теперь уже во второй раз) тот самый рычаг, который приводит в движение часовую фигурку. После того как она проедет по мостику и ударит в колокол появится хранительница монастыря и даст ключ от калитки. В основании башни с часами, в одном из углов отпирайте запертую решетку — она ведет в центральное здание храма с водопадом и статуей.

Ваша задача — вырастить необыкновенный цветок и отнести





его хранительнице, тогда она откроет массивные двери колокольни, ведущие в подземелье. Итак перед вами длинная комната со статуей и водопадом. Ворота ведут во двор — их открывает рычаг у стены, но они вам не понадобятся. Бегите в проход справа от калитки (убейте льдинку). Вы окажетесь в маленьком двухэтажном домике-келье монахов. Возьмите там аптечки и ценности $ и крестообразный ключ на втором этаже. Во дворе появятся русские. Их можно расстрелять из ружья без ущерба для Indy из окна домика второго этажа. Возвращайтесь обратно в комнату со статуей и водопадом (убейте трех русских по пути). Поверните статую два раза — откроется решетка в постаменте с правой стороны. Внутри в нише стоит идол $ — надо взять его и сразу отскочить (это ловушка — пол клетки проваливается). Прыгайте в длинную яму в полу и подстрелите в темноте паука — он будет появляться здесь каждый раз заново. Дальше по коридору проползите опасный участок — молот. Расстреляйте сосульки и поднимайтесь по лестнице к лифту. Используя хлыст можно перемахнуть в коридор с паутиной через проход. В конце еще один идол $, но слева ловушка-бочка. Ударьте идола хлыстом — он вывалится из ниши к вам в руки, а ловушка сработает, но не нанесет вред здоровью.

Поднимайтесь на лифте наверх и вставляйте ключ в дверь. Перед вами затопленная комната с колоннами. На балкончике в конце лежит горшок с растением. Чтобы его достать также нужен ключ. Прыгайте по балкам вдоль правой стены до ниши (часть обвалится) и берите ключ в конце коридора. Теперь возвращайтесь на предыдущую балку и прыгайте по часовой стрелке по самым верхушкам. Ближе к углу спускайтесь на уровень ниже и теперь прыгайте против часовой стрелки. При помощи хлыста перебирайтесь на другую сторону и перемещайтесь по балкам над водой вдоль стен до дальнего угла. Снова забирайтесь на второй уровень. На последнее бревнышко никак не залезть — чего-то не хватает. Приглядитесь и выдвиньте камень из стены — прямо на самой балке. Забирайтесь наверх, прыгайте на балкончик и берите растение. Когда появятся русские, сразу же прыгайте в воду и плывите. Держитесь центра течения и вылезайте на деревянном выступе в центре. Можно доплыть и до водопада, но тогда вы пропустите алмаз. Повисните и возьмите его. Снова повисните и прыгайте вниз — вы в комнате с лифтом. Возвращайтесь пешком в зал со статуей и с постамента забирайтесь на центральную поперечную балку. С нее можно допрыгнуть до площадки с кнопкой справа над воротами. Кнопка поднимает лестницу на крышу на соседней левой площадке. Прыгайте обратно на поперечную балку, с нее — на площадку с лестницей и забирайтесь на крышу.

Бегите к запертой двери с золотой решеткой в окне. В эту комнату можно проникнуть только через окно правой стороны здания. Расстреляйте правое окно комнаты через золотую решетку из пистолета — только если оно разбито, в него можно будет подтянуться с карниза. Бегите в дальнюю дверь библиотеки, открывающуюся кнопкой. Расстреляйте сосульку и охранника на соседней крыше (лучше из ружья). Теперь повисните на руках и идите до разбитого окна — в него можно подтянуться и попасть внутрь. Поставьте горшок с растением в золотой канделябр — он спустится на первый этаж, в воду.

Бегите вниз и снова прыгайте на поперечную балку. Отсюда видно, что окно над воротами закрыто жалюзи. Если их открыть, то свет зальет комнату и попадет на цветок в канделябре. Поперечное бревно наверху здесь как нельзя кстати — цепляйтесь хлыстом, и вы окажетесь на площадке над воротами. Под весом доктора Джонса жалюзи откроются, комната наполнится светом, и цветок быстро вырастет. Спускайтесь, забирайте горшок и бегите в колокольню к хранительнице. По пути надо убить троих русских: двое стоят внизу и один наверху. Хранительница превратится в молодую девушку и откроет ворота в ледяное подземелье. Возьмите аптечку.

Внизу вас ожидает огромное четвероногое ледяное чудище. Оно может ходить по потолку, прыгать со стен и кататься кувырком. Его нельзя убить обычным оружием. Как только вы скатитесь вниз, сделайте кувырок вправо (Z+RightArrow) в ближайший проход. Основная Тактика: всегда стоять в дверном проеме, ближе к выходу. У всех 4 зданий по углам ледяного подземелья нет крыш, и чудовище легко достает вас с потолка. Если вы стоите в дверном проеме, но ближе к выходу, то оно вас не видит. Кроме того, есть две ниши, где монстр вообще бессилен вас достать. Итак ваша цель: забраться наверх, на второй ярус, пробежать по всем мостикам вдоль всего подземелья и допрыгнуть до комнаты, расположенной очень высоко, под самым потолком. Чудовище все время будет вас преследовать.

Для начала найдите комнату с белым пологим скатом — и наверху тяните на себя кирпич — теперь он не загораживает путь по мостику с другой стороны. В противоположном здании по диагонали забирайтесь по уступам наверх и бегите по проваливающемуся полу. Прыгайте через сломанный мостик и так далее (теперь камень уже не загораживает вам путь). В комнате с розовой статуей забирайтесь по уступам еще выше и бегите по тонкой кромке крыши. Используйте хлыст, и вы окажетесь перед входом в комнату. Прыгайте к двери. Проделывая все это, часто сохраняйтесь и принимайте аптечки, не особенно обращая внимания на монстра. Если свалитесь, то снова добраться до мостика можно и без обвалившегося участка пола, но это несколько сложнее — надо долго карабкаться по выступам, лучше загрузиться.

Внутри комнаты возьмите Urgon`s part (первую часть Infernal Machine) и спускайтесь. При помощи этой штуковины можно запросто разбивать стены с трещинами — это понадобится на следующих уровнях. Если у вас мало здоровья, то возьмите лекарственные растения на столах в двух из четырех комнат подземелья. Тактика борьбы с монстром следующая: возьмите оружие Urgon`s part (клавиша 0). Теперь надо три раза ослепить чудовище. Для этого вы спокойно стоите и дожидаетесь, пока монстр не спустится на землю с намерением расправиться с вами. В последний момент вы подбегаете и зажигаете Urgon`s part прямо перед мордой чудища настолько близко, насколько это возможно — чтобы он вставал на дыбы. После этого, не дожидаясь пока он придет в себя, делаете сальто назад и в сторону и убегаете в ближайший дверной проем. Перед использованием Urgon`s part должна быть полностью заряжена, иначе она нанесет вред здоровью Indy. После того как чудище умрет бегите к ледяной глыбе, которая загораживает выход с уровня в стене и еще раз используйте адскую машинку — она расколется, и уровень закончится.

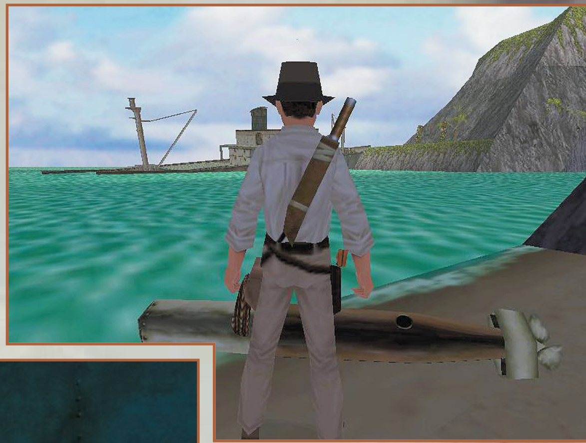
Уровень 5. Palawan Lagoon

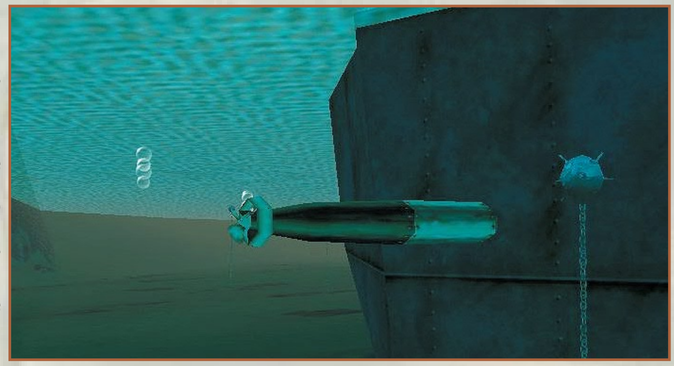
Погода в лагуне стоит изумительная, но море кишит разнообразными хищниками. На этом уровне много акул. Наиболее оптимальная тактика против них — плыть все время по дну, но не натыкаться на мины. Перед уровнем купите побольше аптечек. Единственное оружие, годное для использования под водой — Мачете, но и от него мало толку. Не пугайтесь крабов — они безопасны.

Вы начинаете на пляже. Развернитесь и бегите назад. Узкий проход в скале приведет к яме с кольями. Возьмите золотого идола $ у столбика и используйте хлыст, чтобы перебраться на другую сторону, к палатке. Возьмите Мачете и аптечку. Возвращайтесь обратно на пляж. Проход справа ведет к паутине. Разрубите паутину Мачете (весьма часто используемая в игре процедура) и бегите дальше. Убейте игуану и разрубите зеленые лианы в стене справа, откуда она вылезла. В пещере со скелетом возьмите Лопату (Trenching Tool). Чуть дальше будет участок голой земли рядом с кустом. Indy остановится и скажет что-то вроде того, что «здесь-то собака и порылась». Копайте и возьмите сокровище $. Бегите дальше до тупика и за камнем подкрепитесь зеленым листочком. До идола наверху не допрыгнуть — он понадобится в конце уровня. Возвращайтесь на пляж.

Плывите на другую сторону и вылезайте на пустынном берегу (вылезать из воды — ALT). Если в руке у вас Мачете, то вы не сможете вылезти). Пристрелите игуану и возьмите деньги за камнем $. Бегите к паутине, загораживающей вход в пещеру, и разрубайте ее Мачете. Убейте двух пауков. Теперь вы на пустынном пляже на выходе из пещеры. Вдалеке виден разбитый полузатонувший корабль, видимо севший на мель. Загляните за камень справа — там лежит торпеда (к ней еще придется вернуться).

Плывите к корме судна и вылезайте на палубу, не обращая внимания на акул. Если исследовать корабль под водой, то можно заметить пробоину в левой части кормы — там лежит золотой брусок $ на дне, но





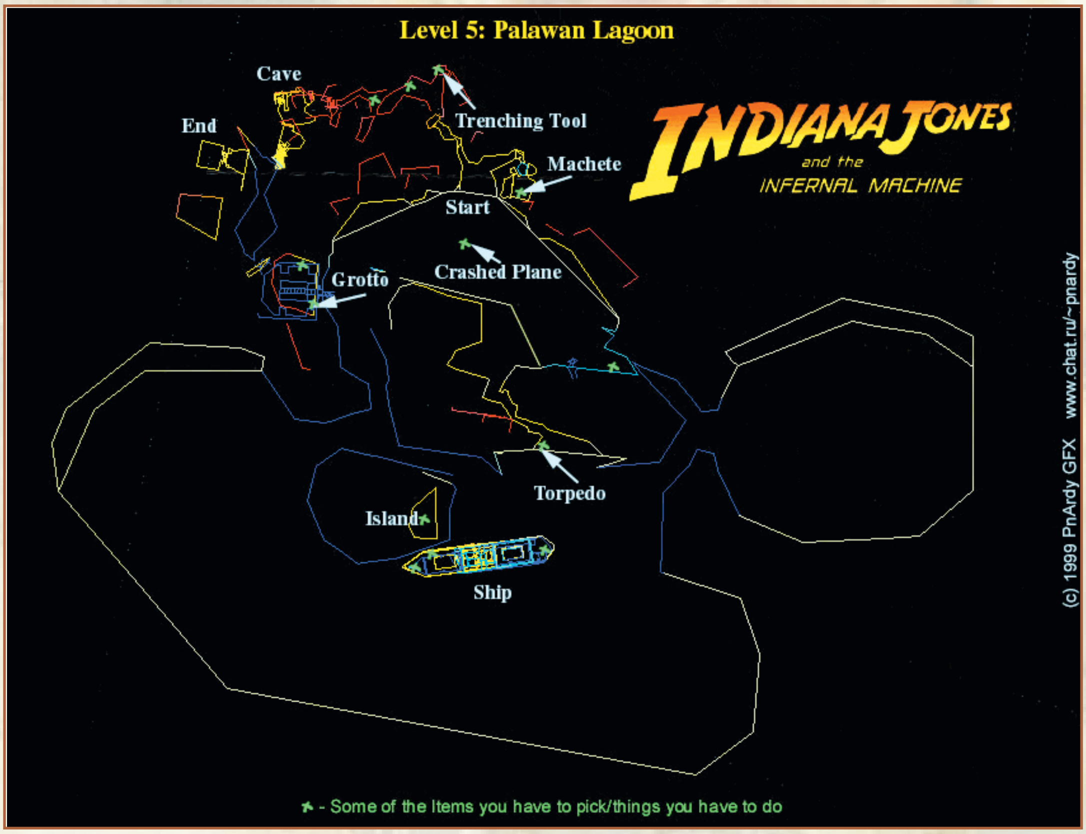




внутрь судна вы не попадете. Все двери на палубе заперты, а на втором ярусе есть дверь под замком. Ключ от нее находится в трюме судна, в носовой части. На палубе на носу также есть кран, но нет рукоятки, которой можно его повернуть. Возьмите из ящика рядом с краном детонатор для торпеды. Запомните запертый люк на палубе — из него вы вылезете через несколько минут (несколько?). Лавируйте между акул на пути к берегу и заряжайте торпеду. Она попадет в корабль, и в правом борту образуется подводная дыра. Плывите туда и выныривайте под потолком — отдышаться.

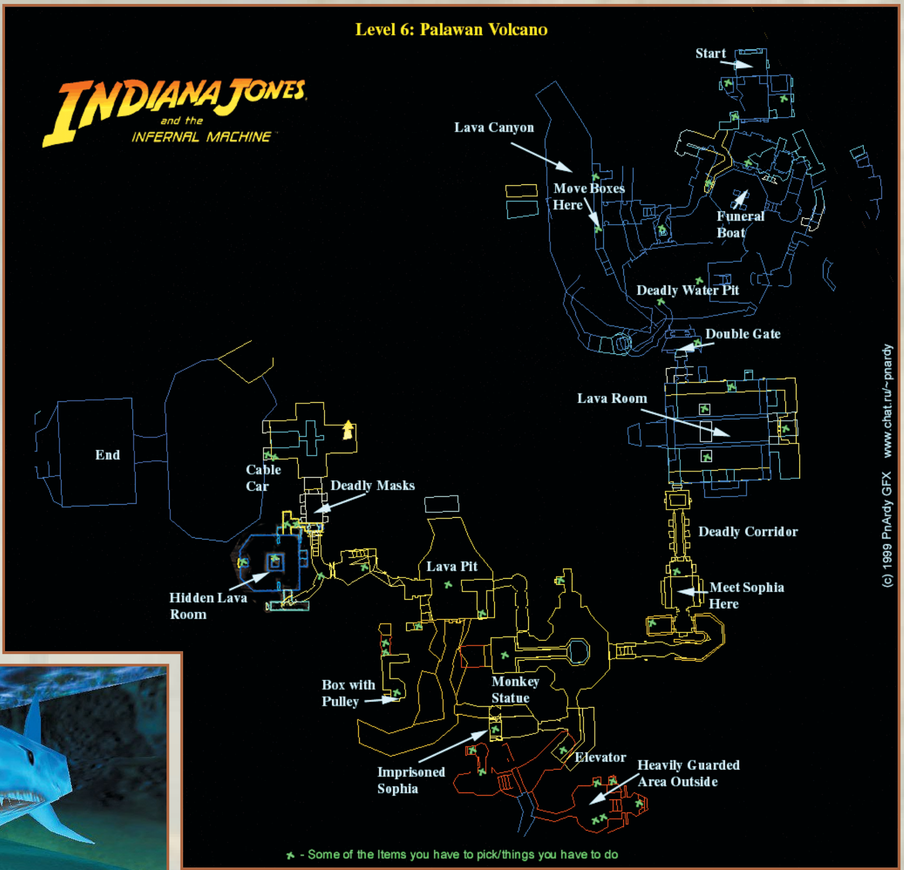
Сохранитесь и сплавайте за бруском $ внизу на дне. Вся носовая часть судна затоплена, и воздуха там нет, так что плыть надо будет быстро, даже не пытаясь отбиваться от хищных рыб, которыми кишат внутренности корабля. Коммуникации представляют собой несколько коридоров с каютами и ржавыми дверями — по ним надо будет проплыть до самого носа судна и взять ключ. Но перед этим сплавайте за ржавым молотком в другую открытую подводную дверь у вас за спиной (по направлению к корме судна). Теперь ныряйте и продвигайтесь внутрь судна (к носу). Ваша цель — найти запертый изнутри люк, который ведет на палубу. Ударьте молотком по замку, и люк откроется — можно будет отдышаться. Можно плыть за ключом — воздуха на обратный путь хватит. Как только он будет у вас, возвращайтесь через люк на палубу. Если вы плывете в правильном направлении, то вода и затопленное помещение будут подсвечиваться странным образом. Внутри вы не найдете ничего ценного. Плывите вдоль коридоров примерно так: из трюма в дверь и Прямо, Направо, Налево, Налево, Прямо, Направо, Прямо и т. д. до квадратного люка. А ключ находится чуть дальше по направлению к носу (он лежит в сундуке и охраняется двумя пираньями).

Итак, вы на палубе. Бегите на второй ярус и открывайте замок ключом. Внутри берите со стеллажа слева ручку для крана. В соседней комнате $, а также внизу возьмите ценности $ и аптечку. Поднимайтесь обратно на палубу и бегите к крану. Он повернется к острову, и теперь можно будет с ящика допрыгнуть до суши, уцепившись хлыстом за крюк. Раскопайте участок голой земли между идолами и наступите на кнопку — откроется подводный грот неподалеку от того места, где начался уровень. Но дверь туда заперта. Сорвите цветок снадобья за столбом. Далее надо как-то отпереть подводную дверь. А карта начинает дезориентировать, показывая два разных крестика.



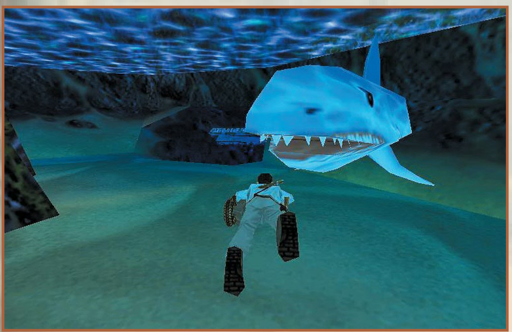
Плывите к затонувшему самолету и ржавым молотком отколите кусок пропеллера. Используйте его, чтобы открыть дверь подводного грота. Не обращайте внимания на акулу и нажимайте кнопку на стене справа глубоко у дна. Когда откроется люк наверху, плывите и дышите. Теперь можно вернуться обратно в грот и взять там брусок золота на дне $. Плывите дальше в лагуну и вылезайте у пещеры. Отсюда видны запертые ворота. В пещере возьмите деньги $ справа за камнем, встаньте на каменную плиту и по двум трещинам заберитесь на самый верх к выходу. У статуи идола (его было видно в самом начале) нажмите кнопку — откроются ворота. Возвращайтесь к ним, и уровень закончится.

Уровень 6. Palawan Volcano



Начало уровня очень напоминает Demo, но по ходу вы понимаете, что все сильно изменено. Справа в воде возьмите нечто полезное. Забирайтесь на левую платформу, двигайте ящик к выступу с факелом и залезайте на него. Оттуда, используя хлыст, перебирайтесь на другую сторону. Когда увидите стену с трещинами, встаньте к ней вплотную и разрядите в нее Inferno Machine Part — она рассыплется. В левом коридоре возьмите деньги $ и скользите вниз по правому.

Он приведет к пещере с водоемом. Расстреляйте хищных рыб с берега и плывите в дальний левый угол, там есть низкий выступ. Прыгайте на центральный островок и в дырку — подводный тоннель. В комнате с лавой подождите, пока огненный фонтан не стихнет, и прыгайте на выступ. Прыгайте до угла комнаты, а когда в конце покатится камень слева — просто шагните вперед. Идите в тоннель, пробитый камнем. Возьмите идола $, убейте скорпиона и прыгайте в дыру. Нажмите на кнопку — вы увидите, как отчалит и поплывет погребальная лодка, а также появятся акулы. Убейте скорпионов, следуйте по коридору и ныряйте в воду в конце. Избегая акул, снова выбирайтесь на островок в центре и берите с причалившей лодки ключ (он от вторых ворот). Расстреляйте акул с берега и плывите в подводный тоннель впереди рядом с камнями. Прыгайте на другую сторону ущелья с лавой — надо бежать по скату и прыгать в конце. На этой стороне скалы есть три ящика. Их надо выдвинуть таким образом, чтобы залезть в пещеру наверху. Первые два ящика несущественны — просто тяните их на себя, чтобы добраться до третьего, верхнего ящика. Двигайте этот ящик к самому краю платформы. Оттуда можно допрыгнуть до колонны напротив пещеры. Убейте скорпионов и нажмите на кнопку — откроется первая заслонка у ворот. Ныряйте и плывите туда — ключ от второй части ворот у вас уже есть.



В комнате с лавой на самом верху, слева, есть кнопка в маленькой будке, которая затапливает все помещение лавой и открывает дверь на противоположной стороне, наверху. Ваша цель — добраться до этой двери. Залезть в будку с кнопкой можно по лестницам с любой стороны, но перед тем как нажать ее установите оба ящика с двух сторон потока лавы в подсвеченные клетки пола. Перебраться на другую сторону можно через плиту в центре. Когда комнату затопит лавой, то сделать это можно будет только по установленным ящикам. Возьмите сокровище $ в левой пещере над землей (в ближней стене). Нажимайте кнопку и перебирайтесь на другую сторону по ящикам и плите в центре. Наверху идите в открытую дверь. Как только вы войдете в коридор, дверь за Indy закроется. Не наступайте на квадраты в полу — это ловушка (дротики). Идите вперед и в конце увидите Софию, она сбросит лестницу. Возьмите с ящика автомат и аптечку и забирайтесь наверх.

Как только София откроет дверь, ее похитят русские. С этого момента придется расстреливать охранников направо и налево. Убейте четырех солдат и возьмите в комнате справа медикаменты. Бегите по коридору и убейте часового за ящиком и еще двоих в комнате с колодцем в центре. Ползите за гонг, толкните ящик и берите сокровище $. Возвращайтесь и бегите в противоположный конец к лифту. Когда вы его вызовете, сверху спустятся 4 охранника. Расстреляйте их из автомата и поднимайтесь на поверхность. Убейте еще двоих, перемахните через поток лавы и раскрошите стену с трещиной рядом своей адской машинкой. Внутри темная шахта. Используйте хлыст, чтобы подняться наверх и взять кристалл в нише. Возвращайтесь к потоку лавы и спускайтесь по левой стороне. Бегите вдоль скал по тропинке. На поляне с воротами вас поджидают еще четверо русских. Стреляйте по бочкам. Возьмите ключ на столе и гранаты. Приглядитесь и увидите камень в левой стене. Соскоблите с него зелень при помощи мачете и тяните его. Забирайтесь на ящик и ползите по стене в нишу наверху. Нажмите кнопку — откроются ворота. Возьмите идола $ внутри и возвращайтесь в комнату с колодцем с лавой.

Бегите к статуе мартышки и хлыстом поверните ее правую руку (надо стоять перед самым бордюром) — откроется дверь справа. Убейте скорпиона и бегите по коридорчику. В комнате увидите кнопку, которая открывает на время решетку за лавой. Прыгайте с хлыстом к решетке — она все равно закроется. Забирайтесь по трещине в левой стене в тоннель с лавой наверху и в конце прыгайте в дыру в полу — там стоит охранник. Если нет здоровья или патронов, то предварительно бросьте вниз гранату, и он умрет. Спускайтесь и отпирайте ключом клетку с Софией. Она выйдет через дверь, следуйте за ней (если не успеете — дверь открывается). Бегите снова в предыдущую комнату с лавой — у кнопки ждет София. Indy перепрыгнет через лаву, а София нажмет на кнопку — можно идти в открытую решетку.

Прыгайте на выступ слева, забирайтесь наверх и перепрыгивайте на следующий, впереди. Возьмите у скелета аптечку и раскрошите стену с трещиной. Внизу увидите несколько плотно сдвинутых ящиков. В последнем ящике лежит запчасть для канатной дороги Pulley. Она понадобится, чтобы закончить уровень. Если отодвинуть все ящики в глубину коридора, то стенка последнего из них отвалится, и можно будет взять запчасть. Возвращайтесь к решетке и бегите по тропинке вперед. Под лестницей возьмите кристалл $ рядом со скелетом. За аркой слева уничтожьте еще одну стену с трещиной. Можно ее проигнорировать и закончить уровень без ценного идола — в этом случае пропустите один абзац.

За стенкой с трещиной в конце коридора дыра в полу — она ведет в секретную комнату с идолом. Он находится слева в нише, и для того чтобы его взять, надо пропрыгать по высоким колоннам. Как только вы наступите на пол, он начнет обваливаться. Бегите к центральной колонне, прыгайте на нее и повисните. Когда пол провалится, можно будет подтянуться, прыгнуть и забрать идола. В основании центральной колонны нажмите кнопку — из стен выдвинутся ящики, и можно будет забраться наверх. В нише толкайте ящик и далее разрушайте еще одну стену с трещиной — вы снова окажетесь в коридоре с масками.

Можно использовать хлыст, чтобы перемахнуть через ловушки в полу на балку впереди.

Идите по коридору и не наступайте на страшные квадраты (дротики). Впереди видна большая комната с крестообразной дырой с лавой. Убейте автоматчика справа и бегите к кабинке канатной дороги на противоположной стороне. Двигайте ящик к кабинке, забирайтесь на него и установите недостающую запчасть — диск для механизма. Когда появятся русские, быстро становитесь в кабинку и нажимайте кнопку — Indy окажется на другой стороне ущелья. Когда вы откроете массивные двери, уровень закончится.

Level 7. Palawan Temple

На этом уровне вы столкнетесь с местными пещерными жителями — каменными монстрами. Они будут оживать по мере приближения к ним. Убежать от них довольно легко (они очень медлительные), единственное их преимущество — темнота. Кстати, я не пробовал, но будет интересно использовать против них Urgon`s part. В конце уровня вы найдете вторую часть Inferno Machine — Taklit`s part, которая делает ее обладателя на время невидимым. Для того, чтобы достать это безделушку, придется сразиться с Лава-монстром. Мартышки, попадающиеся на уровне, дружелюбны.

Первый каменный монстр поджидает за углом. Уворачивайтесь от него и прыгайте в следующую комнату. Перед вами большая пещера, небольшие платформы периодически то скрываются под лавой, то всплывают. Нужно прыгать по часовой стрелке по плавающим в лаве островкам. Ваша цель — открыть ворота в правой части комнаты. Это не так просто, как кажется. Как правило, надо везде прыгать с места, но перемещаться по платформам бегом. Никаких лишних движений вы сделать не успеете — платформа быстро утонет.

Прыгайте до ближайшего левого берега и запомните стену с трещинами — надо будет вернуться к ней позже. Продолжайте прыгать до следующей платформы на берегу и поднимайтесь по лестнице. Впереди темная пропасть — прыгайте вперед и спускайтесь у левого края выступа вниз в проход.

В комнате убейте двух пауков и возьмите Shark Key. Справа, в глубине комнаты, стоит еще один каменный монстр. Возвращайтесь обратно в зал с лавой к стене с трещиной и уничтожайте ее Urgon`s Part. Прыгайте через лаву и ищите маленький проход в левой части темной пещеры (в правой стене). Берегитесь каменных монстров — ползите в проход скорее. Коридор ведет к Shark Gate — отпирайте их и берите Red Tikki Key. Как только покатится камень, забирайтесь на пьедестал, откуда вы только что взяли ключ, и используйте хлыст, чтобы подтянуться вверх. Возьмите сокровище $. Спрыгивайте и бегите к провалу в стене, откуда выкатился камень. Со второго уровня каменного коридора перепрыгивайте через лаву обратно и возвращайтесь в комнату. Прыгайте дальше по часовой стрелке к воротам. Пропустите противоядие в нише на берегу — оно охраняется каменным монстром. На других платформах в углу комнаты вы ничего не найдете, так что смело идите и открывайте ворота Red Tikki.

Убейте двух пауков и возьмите в храме справа под лестницей сокровище $. Мартышки весьма дружелюбны, но заняты чем-то своим. На выходе из пещеры вы увидите двойной веревочный мост. Поищите лечебную травку рядом и под-

нимайтесь на левый утес со зданием. Убейте ящерицу и оттуда прыгайте на обломок верхнего моста в центре. Для того чтобы перебраться на другую сторону, можно использовать нижний мост — повисните, спрыгивайте, бегите до островка впереди и оттуда прыгайте через пропасть на зеленую лужайку. На островке есть еще один разорванный мостик, который ведет к озеру в долине за скалами. Добраться туда и затушить лаву в вулкане — цель уровня. Но пока продолжайте двигаться вверх по зеленой лужайке, поднимайтесь по лестнице и убейте ящерицу. Хорошая тактика: как только вы заберетесь наверх, делайте кувырок в сторону (Z+RightArrow) — тогда ящерица не успевает вас укусить. Убейте еще нескольких ящериц и бегите к воде. Для того чтобы попасть в пещеру на другом берегу, надо проделать длинный крюк. Возьмите листик под пальмой и ныряйте — водопад вынесет Indy в пруд с пираньями. Забирайтесь на платформу у берега и далее, вверх по лестнице. Увидите здание Monkey Temple. Возьмите целебные листики слева от входа и справа за камнями. Двери храма закрыты. Для того чтобы открыть их, надо добраться до пещеры в отвесной стене берега, которая находится на другом берегу, со стороны разорванного моста, под ним. Разрубите веревку, поддерживающую мост. Теперь мостик превратился в лестницу, по которой можно будет спуститься в пещеру. Осталось лишь перебраться на другой берег.

Бегите к другому мосту на островке (целому) и далее в здание — это вход в пещеру. В глубине слева поднимитесь по лестнице и возьмите сокровище $. Возвращайтесь в правую часть пещеры и поднимайтесь у водопада. Вся пещера полна пауков и утыкана кольями — между ними надо ходить шагом, осторожно и не наступать. Продвигайтесь вверх и убивайте пауков на своем пути. Рубите паутину мачете и собирайте драгоценности $. В конце расстреляйте нескольких пауков на другой стороне ямы с кольями и прыгайте в правую пещеру (в самой яме ничего интересного нет и за паутиной под потолком — тоже). Идите пешком между кольями и срежьте угол справа — вы на выходе из пещеры, снова у начала реки. При помощи хлыста перебирайтесь на другой берег и входите в пещеру. Оба пологих ската внутри ведут в яму с шипами, но вы приземлитесь в безопасном месте. Можно спуститься по правому скату, в конце прыгнуть вперед как можно дальше и схватиться — на площадке с пауком есть сокровище $. Этот прыжок довольно сложно сделать в темноте (с зажигалкой в руке Indy не схватиться за выступ). На выходе убейте ящерицу — вы окажетесь прямо у разорванного ранее моста. Спускайтесь в пещеру и берите Monkey Temple Key. Как только земля под ногами и стены задрожат и начнут осыпаться, бегите к воде и ныряйте. Выбирайтесь из воды и открывайте двери храма Monkey Temple.

Внутри нажмите 4 кнопки, и статуя в центре поднимется — можно будет взять Green Tikki Key. Нажимать нужно по часовой стрелке, начиная с правой кнопки, ближней ко входу. Берите ключ и спускайтесь в подземелье. Прыгайте на ближайшую платформу и бегите, когда покатится камень. Прыгайте на вторую и повисните — второй камень пролетит мимо. Бегите вперед, прыгайте на балкончик и забирайтесь в пещеру наверху при помощи хлыста.



Продвигайтесь дальше и в конце увидите мостик. Справа за камнем стоит каменный монстр и охраняет лекарственный листок. Активируйте монстра и возьмите листок, пока он будет бегать за вами. Перепрыгивайте мостик и спускайтесь вниз, на островок. На платформе слева стоит еще один каменный монстр и охраняет деньги $. Возьмите их и поднимайтесь по лестнице к воротам. Вставьте оба Tikki ключа в пазы, и ворота откроются. Путь в пещеру с Лава-монстром открыт.

Факелы будут зажигаться по мере вашего продвижения по пещере. Впереди увидите огромное озеро с лавой, мост и выступающие камни. Ваша задача перебраться по мосту на другую сторону и нажать кнопку, которая откроет заслонку для озера наверху ,и все зальет водой. После этого лава и монстр застынут, и можно будет идти к воротам на другом берегу. Монстр появляется в различных местах своего озера практически мгновенно — надо быстро прыгать сначала к мосту, затем далее по камням по часовой стрелке от моста, пока вы не достигните плоского берега. Все время надо действовать быстро, иначе Лава-монстр закидает вас лавой. По берегам речушки стоят каменные монстры. В конце на постаменте возьмите Taklit`s Part — вторая часть Infernal Machine (она может сделать вас на время невидимым). Тут же перед вами появится Лава-монстр. Бегите обратно к озеру и по камням быстро прыгайте к мосту. Чудище преградит вам путь. Используйте Taklit`s part (press E) и CTRL — Indy станет невидимым. Когда чудовище погрузится в лаву, спокойно перебегайте на другую сторону. В конце речушки из лавы стоит еще один каменный монстр. Перепрыгивайте на другой берег и идите в пещеру. Пол пещеры местами утыкан шипами — будьте осторожны. Снаружи нажмите кнопку у каменной маски, и всю пещеру зальет водой из озера в долине — чудище и поверхность лавы застынут. Можно возвращаться по мосту и бежать в ворота на другом берегу — выход с уровня.

Уровень 8. Jeep Trek

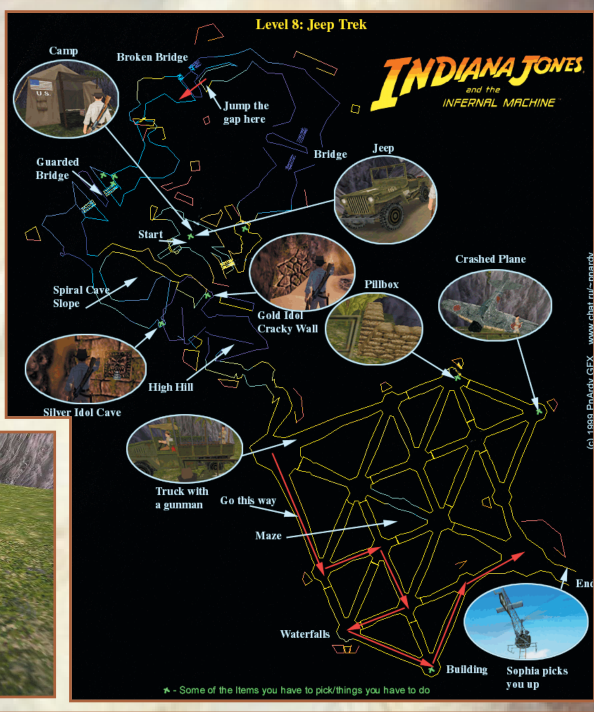
Это один из самых коротких уровней в игре. И одновременно самых приятных. Весь уровень вы промчитесь на джипе, вылезая разве что для того, чтобы подобрать очередную драгоценность. Русских охранников и автоматчиков можно запросто давить не слезая. Тактика: при этом не надо включать заднюю скорость — вы становитесь отличной мишенью.

Подстрелите охранников из ружья на утесе впереди и возьмите в палатке аптечку и деньги $. Садитесь на джип (CTRL — слева, с места водителя) и заезжайте вверх по холму. Остановитесь в пещере за мостом ,чтобы подобрать еще одну кучку денег $. Старайтесь останавливаться в темных пещерах — иногда там можно найти деньги. Внизу взрывается мост — его можно перепрыгнуть с SHIFT (газ). На другой стороне следуйте по горной тропинке. Заезжайте на холм слева и расстреливайте русских внизу, у пропасти. Мост сломан — его нельзя использовать, но можно разогнаться и прыгнуть с холма. За очередной пещерой задавите охранника под деревом. Еще трое охраняют поврежденный мост. Передавите их, возьмите сундук с деньгами $ и почините мост, приладив к нему деревянную доску (возьмите доску за углом справа). Теперь можно прыгать (SHIFT).

Поезжайте вправо и передавите троих русских. В правой стене есть маленький проход — ползите внутрь и берите идола $. За пальмой возьмите целебный листик. Садитесь на джип и отправляйтесь теперь по левой дороге, вверх. Для того чтобы съехать по крутой спирали, в пещере держитесь поближе к стенам и жмите на газ. Остановитесь внизу, у самого спуска — там есть стена с трещиной. Используйте Urgon`s part и возьмите идола $.

Снова садитесь в джип и отправляйтесь наверх по крутому холму. Задавите охранника наверху, и скоро Indy окажется у въезда в лабиринт. Здесь много русских автоматчиков и есть несколько сокровищ. Следуйте за крестиками на карте и вы скоро выберетесь из лабиринта. В конце София подберет Indy на вертолете, и уровень закончится. Но перед этим съездите к самолету, шалашу и доту взять деньги $ $ $. В лабиринте остерегайтесь грузовика с автоматчиком — он будет все время вас преследовать.





Уровень 9. Teotihuacan

Indy оказывается внутри странного многоярусного сооружения, напоминающего древнюю пирамиду. Цель этого уровня: опустить статую богини на самый нижний ярус и вложить ей в руки зеркало. Когда все три верхних яруса над комнатой насквозь зальет светом, луч, отраженный зеркалом, откроет дверь выхода.

Итак, Indy находится в просторном прямоугольном помещении. Сбегайте в левую комнату и возьмите аптечку. Бегите к противоположной стене и открывайте кнопкой дверь. Ближайшая задача — спуститься в комнату с четырьмя шестернями внизу. В коридоре есть несколько пауков и скорпионов и ловушка в полу. Спускайтесь и берите ключ в нише в стене — при этом плита в полу начнет отодвигаться. Сделайте кувырок вправо и расстреляйте скорпиона в образовавшейся дыре в полу. Прыгайте вниз, убейте второго скорпиона и возьмите драгоценность $. Следуйте вниз по коридору, пока перед вашим носом не захлопнутся двери. Поднимитесь на пролет выше — захлопнется вторая дверь ловушки и откроет нишу сзади. Возьмите сокровища $, убейте паука и нажмите на кнопку в стене — двери снова откроются, и можно будет войти в комнату с четырьмя шестернями.

Вернемся к ним позже, а пока займемся статуей богини. Если вы внимательно осмотрите дыру в полу в центре комнаты, то увидите, что под потолком нижнего помещения есть затянутый паутиной проход. Отодвиньте массивную шестерню (если она мешает), повисните, падайте и снова хватайтесь, подтягивайтесь в проход. В конце возьмите красный кристалл $, повисните и прыгайте вниз. Вы на самом нижнем уровне пирамиды со статуей древней богини в центре. Огромная круглая дверь в стене — выход с уровня. Для того чтобы поднять статую на ярус выше, вытяните три колонны из стен комнаты. Они должны встать точно на подсвеченные квадраты в полу. Статуя поднимется, а на втором ярусе комнаты, напротив массивной круглой двери, откроется дверь. Забирайтесь туда, используя ближайшую сдвинутую до этого колонну. Чтобы взять золотого идола $ в конце коридора, нужно быстро наступить на плиту-ловушку в полу и отскочить обратно. Она же по совместительству является лифтом. Поднимайтесь наверх в коридор. Возьмите красный кристалл $ в конце, и снова окажетесь в комнате с шестернями.

На стене второго яруса есть два рычага. Один вращает шестерни, другой — статую. В стенах комнаты есть четыре двери. Для того чтобы открыть каждую дверь, нужно по очереди установить три шестерни в одну линию — между статуей и этой дверью. Если после этого нажать рычаг, поворачивающий статую, то дверь откроется, вследствие взаимодействия шестеренок. Шестерни могут находиться на разных расстояниях от центральной статуи. На внутренней окружности- они вращаются по часовой стрелке, на внешней — против часовой стрелки. Если шестеренка стоит у самой двери, она не меняет своего положения при вращении. Все шестерни можно передвигать вручную вдоль радиуса. Итак, для того чтобы открыть дверь, поступаем примерно так:

1. Вручную двигаем одну шестеренку к самой двери.
2. Вращаем статую столько раз, сколько потребуется для того, чтобы на смежных с данной дверью радиусах были шестерни с обеих сторон. Иными словами на прямых, соединяющих статую и двери слева и справа от данной, соответственно должно находиться, как минимум, по одной шестеренке, неважно на какой именно окружности, на внутренней или на внешней.
3. Вручную перемещаем одну из шестеренок смежных дверей таким образом, чтобы она находилась на другой окружности по отношению к статуе. Например, если шестеренка левой двери находится на внутренней окружности, то шестеренку правой двери двигаем по радиусу на внешнюю окружность.
4. Вращаем шестерни — шестерни левой и правой дверей рано или поздно выровняются с шестеренкой нашей двери в одну линию в силу того, что перемещение по обеим окружностям происходит одновременно и в разные стороны.
5. Вращаем статую — дверь открывается.





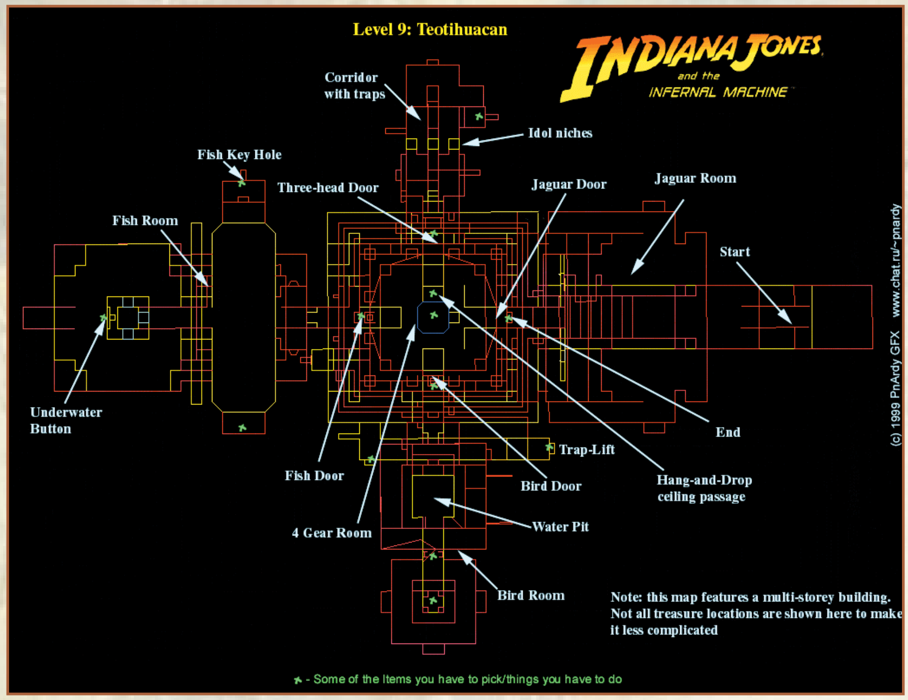
Ваша задача — открыть в любом порядке все 4 двери. За тремя из них находятся коридоры пирамиды, которые ведут к трем различным идолам (Fish Idol, Bird Idol, Jaguar Idol) и Зеркалу. Спросите, «откуда я знаю, что это птица, рисунок на птицу совсем не похож?». Да на нем просто так написано. После того как все это собрано, вы открываете 4-ю дверь с тремя головами на ней и вставляете всех идолов в соответствующие (внимание! соответствующие им) ниши. Статуя опускается на нижний ярус, можно также спускаться вниз и вставлять ей в руки Зеркало — уровень закончится. (внимание! спуститься вниз можно только через дыру в полу/нишу в потолке предыдущего яруса — вы это уже проделывали, чтобы поднять статую. Перед тем как вставлять идолов в соответствующие им места в комнате за четвертой дверью, убедитесь, что все три шестерни случайным образом не выровнялись напротив единственного участка в полу, откуда можно свеситься в эту нишу. Нужно чтобы ничего его не закрывало. (Двигать шестерни по окружности вы вручную не можете).

Итак, открываем Fish дверь. Ныряем и плывем к правому идолу в стене. Вставляем Fish Key (ключ, найденный ранее в коридоре) — открывается подводный шлюз. Плавите туда, не обращая внимания на рыб, и нажимайте на подводную кнопку у основания центральной колонны — она поднимется к потолку. Выбирайтесь из воды, поднимайтесь по лестнице и залезайте в тоннель под потолком комнаты, используя поднявшуюся колонну. Вы снова в каменной башне с водой, но уже на ярус выше. Цель — забраться на самый верх. Ползите на руках, прыгайте по выступам, поднимайтесь выше по лестницам и т.д. Возьмите ценный брусок $ за правым идолом, используйте хлыст, чтобы перебраться на следующую платформу, и поднимайтесь вверх по лестнице в стене. Коридор на самом верху ведет в комнату, где начался уровень. Только теперь она оккупирована русскими. Возьмите Fish Idol на пьедестале (комнату зальет свет), Зеркало в нише в левой стене и расстреляйте охранников сверху из ружья — их довольно легко убить. Не забудьте алмаз $ в противоположной стене и спускайтесь вниз. Следуйте далее по уже знакомому коридору до комнаты с шестернями. Внизу вас поджидает охранник с дробовиком. Чтобы его убить, я использовал Taklit's невидимость и прокрался к нему за спину. У этого оружия убойная сила! В комнате с шестернями придется расправиться еще с двумя русскими — они патрулируют верхний ярус напротив.

Открывайте Bird дверь. Сразу же за ней каменная башня и яма с водой в центре. Подводный тоннель приведет к идолу (шахта вверх на полпути). Возвращайтесь и бегите по каменным коридорам наверх, уничтожая пауков и скорпионов и избегая ловушек в полу. Преодолев три ловушки и поднявшись еще выше, можно найти синий кристалл $. Спуститесь чуть ниже и взорвите выделяющуюся кирпичную стену при помощи Urgon`s part. В образовавшейся комнате забирайтесь вверх по лестнице. Вы почти на самом верху каменной башни, а далеко внизу вода. Прыгайте по выступам (впереди — синий кристалл $) и забирайтесь наверх по лестницам. Перед тем как войти в темный коридор наверху, приготовьте пистолеты — и слева и справа поджидают пауки. Еще выше возьмите противоядие за паутиной в углу и следуйте по коридору со скорпионами. Нажмите кнопку, и вы окажетесь в Bird Room. Возьмите Bird Idol, и помещение зальет светом. Возвращайтесь обратно в каменную башню и прыгайте вниз — в воду далеко внизу. Вылезайте и возвращайтесь в комнату с шестернями. Открывайте следующую дверь — Jaguar Door.

При входе убейте паука, а чуть дальше будут ловушки в полу — не попадитесь. Через них можно сделать кувырок вперед. Как только вы появитесь из коридора, часовой начнет стрелять. Его ожидает короткая расправа. В глубине комнаты патрулирует еще один охранник. Поднимайтесь на верхний уровень ступенчатой пирамиды, убейте еще двоих патрульных и возьмите последний Jaguar Idol. Теперь все три яруса над статуей залиты светом. Возвращайтесь в комнату с шестернями и открывайте последнюю 4-ю дверь. Возможно, перед тем как бежать в новую комнату, понадобится снова сдвинуть шестерни, чтобы позже можно было спуститься на самый нижний ярус пирамиды через дыру в полу. После того как идолы займут отведенные для них места, статуя опустится вниз. Спускайтесь, повиснув на руках, в нишу под потолком в нижнее помещение и расстреливайте оставшихся русских (один будет поджидать Indy сразу по приземлении). Бегите к статуе и вставляйте в ее руки Зеркало. Отраженный луч света откроет дверь выхода с уровня.

СИ TACTIX



Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

REVENANT

Окончание. Начало смотри в #23 за декабрь 1999 года.

УПРАВЛЯЮЩАЯ ПАНЕЛЬ



❶ Вызов свитка с заклинаниями. Чтобы установить **quickspell**, т.е. «быстрое заклинание» (которое активируется клавишам F1 - F4), перетащите его иконку на соответствующий круглый слот нижней панели.

❷ Вызов статистики героя. Обратите внимание, что можно переключаться между основными характеристиками и скиллами, щелкнув по соответствующим словам.

❸ Вызов панели экипировки персонажа. Кстати, взять оружие или напялить что-то из обмундирования можно щелчком правой кнопкой в инвентаре.

❹ Вызов списка доступных амулетов. Щелкая на амулете с нужной руной, вы вводите необходимое заклинание. После ввода (кстати, очередность рун играет роль!), щелкните на строчке, и заклинание автоматически будет добавлено в ваш волшебный свиток. Полный перечень заклинаний смотрите в одноименном разделе.

❺ Вызов инвентаря. Никаких хитростей.

❻ Вызов карты. Значками «+» и «-» можно менять масштаб. Красными точками обозначаются противники, синими — неигровые персонажи, а зеленой — главный герой.

Обращаю ваше внимание, что первые три панели (верхняя часть экрана) и последние три (нижняя часть) независимы друг от друга и могу присутствовать в любых комбинациях.

СПИСОК ВООРУЖЕНИЯ

ОРУЖИЕ	ПОВРЕЖДЕНИЯ	ЦЕНА	МИН. СИЛА	КЛАСС
Training Sword	2	30	16	мечи
Oak Branch	10	195	12	посохи
Short Sword	13	195	16	мечи
Wooden Staff	13	210	12	посохи
Club	14	210	16	булавы
Bamboo Staff	14	225	13	посохи
Bone Pickaxe	15	225	16	топоры
Bo	16	255	13	посохи
Stone Axe	17	255	16	топоры
Iron Staff	17	270	14	посохи
Ball Racker	18	270	16	булавы
Studded Bat	19	570	17	булавы
Ringed Staff	19	570	14	посохи
Spiked Bat	21	630	17	булавы
Bone Sickle	22	660	17	топоры
Iron Bo	23	630	15	посохи
Maul	25	1500	18	булавы
Festus Jeweled Staff	26	1800	16	посохи
Kindjal	29	2000	17	посохи
Morning Star	30	1800	18	булавы
Sickle	30	1800	18	топоры
Kubatar	32	2200	17	посохи
Tulwar	35	2100	18	мечи
Battle Axe	39	2340	18	топоры
Obsidian Staff	39	2400	17	посохи
Flanged Mace	40	2400	18	булавы
Khyber Blade	40	2500	18	посохи
Pointed Maul	42	2520	18	булавы
Issathi Bone Staff	42	2750	18	посохи
Golden Tulwar	43	2580	18	мечи
Heavy Iron Bo	43	3400	18	посохи
Soul Cleaver	45	4050	19	мечи
Nikachi	45	4050	19	посохи

ОРУЖИЕ	ПОВРЕЖДЕНИЯ	ЦЕНА	МИН. СИЛА	КЛАСС
Blackened Axe	47	4230	19	топоры
Dragon Scale Staff	47	4230	19	посохи
Long Sword	55	4950	19	мечи
Tapered Crystal Staff	55	4950	19	посохи
Broadsword	60	5400	19	мечи
Vreelander	60	5400	20	посохи
Ranger Sword	65	9750	20	мечи
Flanged Morning Star	65	9750	20	посохи
Bastard Sword	70	10500	20	мечи
Ancient Halberd	70	10500	21	посохи
Claymore	73	10950	20	мечи
Valkyrie Sword	75	11250	20	мечи
Blackened Morningstar	80	12000	20	булавы
Katana	85	19550	21	мечи
Flamberge	90	20700	21	мечи
Golden Flamberge	95	21850	21	мечи
Golden Morningstar	100	23000	21	булавы
Ninja To	105	31500	22	мечи
Magic Sceptre	110	33000	22	булавы
Charred Claymore	115	34500	22	мечи
Spiked Maul	120	36000	22	булавы
Berserker Sword	125	56250	23	мечи
Shining Razor Mace	130	58500	23	булавы
Dwarven Axe	135	60750	23	топоры
Barbarian Sword	140	63000	24	мечи
Wyrmm`s Tooth Sword	150	67500	25	мечи
Angsaar	200	90000	23	мечи

СПИСОК ДОСПЕХОВ

Cloth (Padded)
Leather
Studded Leather
Chainmail
Iron Armor
Plate Armor
Spiked Armor
Samurai Armor

Для каждого комплекта брони существует несколько разновидностей, которые отличаются только цветом (материалом), а по цене и степени защиты совершенно идентичны. Насколько я понимаю, это сделано для удовлетворения модельерского тщеславия.

МОДИФИКАТОРЫ НАНОСИМЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ СИЛЫ (STRENGTH)

STRENGTH	МОДИФИКАТОР ПОВРЕЖДЕНИЙ (%)	STRENGTH	МОДИФИКАТОР ПОВРЕЖДЕНИЙ (%)
0	-30	15	0
1	-25	16	5
2	-20	17	5
3	-20	18	5
4	-15	19	10
5	-15	20	10
6	-10	21	10
7	-10	22	15
8	-10	23	15
9	-5	24	15
10	-5	25	20
11	-5	26	20
12	0	27	20
13	0	28	25
14	0	29	25
		30	30

ЧИТ-КОДЫ

Во время игры нажмите ENTER (внизу появится строка «Message») и наберите любой из следующих кодов. Кстати, перед тем как нажимать ENTER, выведите персонажа из режима боя!

Итак, собственно чит-коды:
alreadydead — восстановить здоровье, ману, усталость
alchemy — получить 999999 золотых
nahkranoth — убийство любого противника с одного удара
noamnesia — увеличить до максимума длину индикаторов здоровья, маны и усталости
lookunderthehood — неизвестный эффект
abracadabra — получить все заклинания
potionsnlotions — забить инвентарь пузырьками со снадобьями
gimmesomegrub — забить инвентарь всевозможной едой
debug — неизвестный эффект
potionmix — неизвестный эффект

НЕКОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ ИГРОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Продолжительность игровых суток — приблизительно 19 минут реального времени.
Базовая скорость восстановления здоровья — 1 единица в 70 секунд.
Базовая скорость восстановления усталости — 10 единиц в секунду.
Базовая скорость восстановления маны — 1 единица в 70 секунд.
Скорость потери жизни при отравлении — приблизительно 2 единицы здоровья за секунду.

МОДИФИКАТОРЫ ЗДОРОВЬЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ (CONSTITUTION)

CONSTITUTION	МОДИФИКАТОР ЗДОРОВЬЯ (%)
0	-30
1	-25
2	-20
3	-20
4	-15
5	-15
6	-10
7	-10
8	-10
9	-5
10	-5
11	-5
12	0
13	0
14	0
15	0
16	5
17	5
18	5
19	10
20	10
21	10
22	15
23	15
24	15
25	20
26	20
27	20
28	25
29	25
30	30

МОДИФИКАТОРЫ УРОНА ОТ АТАК ПРОТИВНИКА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РЕАКЦИИ (REFLEXES)

REFLEXES	МОДИФИКАТОР УРОНА ОТ АТАК ПРОТИВНИКА (%)
0	-30
1	-25
2	-20
3	-20
4	-15
5	-15
6	-10
7	-10
8	-10
9	-5
10	-5
11	-5
12	0
13	0
14	0
15	0
16	5
17	5
18	5
19	10
20	10
21	10
22	15
23	15
24	15
25	20
26	20
27	20
28	25
29	25
30	30

КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ОПЫТА, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ СКИЛЛОВ

ПЕРЕХОД	ТРЕБУЕМЫЙ ОПЫТ (В ДАННОМ СКИЛЛЕ)
Переход с 0 на 1 уровень	300
Переход с 1 на 2 уровень	700
Переход с 2 на 3 уровень	1200
Переход с 3 на 4 уровень	1800
Переход с 4 на 5 уровень	2500
Переход с 5 на 6 уровень	3300
Переход с 6 на 7 уровень	4200
Переход с 7 на 8 уровень	5200
Переход с 8 на 9 уровень	6300
Переход с 9 на 10 уровень	7500
Переход с 10 на 11 уровень	8800
Переход с 11 на 12 уровень	10200
Переход с 12 на 13 уровень	11700
Переход с 13 на 14 уровень	13300
Переход с 14 на 15 уровень	15000
Переход с 15 на 16 уровень	16800
Переход с 16 на 17 уровень	18700
Переход с 17 на 18 уровень	20700
Переход с 18 на 19 уровень	22800
Переход с 19 на 20 уровень	25000
Переход с 20 на 21 уровень	27300
Переход с 21 на 22 уровень	29700
Переход с 22 на 23 уровень	32200
Переход с 23 на 24 уровень	34800
Переход с 24 на 25 уровень	37500
Переход с 25 на 26 уровень	40300
Переход с 26 на 27 уровень	43200
Переход с 27 на 28 уровень	46200
Переход с 28 на 29 уровень	49300
Переход с 29 на 30 уровень	52500

МОДИФИКАТОРЫ НАНОСИМЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОДВИЖНОСТИ (AGILITY)

AGILITY	МОДИФИКАТОР УРОНА (%)	AGILITY	МОДИФИКАТОР УРОНА (%)
0	-30	15	0
1	-25	16	5
2	-20	17	5
3	-20	18	5
4	-15	19	10
5	-15	20	10
6	-10	21	10
7	-10	22	15
8	-10	23	15
9	-5	24	15
10	-5	25	20
11	-5	26	20
12	0	27	20
13	0	28	25
14	0	29	25

МОДИФИКАТОРЫ МАНЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗУМА (MIND)

MIND	МОДИФИКАТОР МАНЫ (%)	MIND	МОДИФИКАТОР МАНЫ (%)
0	-30	15	0
1	-25	16	5
2	-20	17	5
3	-20	18	5
4	-15	19	10
5	-15	20	10
6	-10	21	10
7	-10	22	15
8	-10	23	15
9	-5	24	15
10	-5	25	20
11	-5	26	20
12	0	27	20
13	0	28	25
14	0	29	25

В ЗАМКЕ

Прежде чем приступать к прохождению игры, отвлекитесь на секунду и попытайтесь представить чувства, которые обуревают главного героя — Люка Д`Аверам (**Locke D`Averam**). Цените — память чиста аки слеза младенца; перед глазами новый мир, незнакомый и чуждый; все умения и боевые навыки начисто забыты; и ко всем этим несчастьям рядом маячат два сомнительных типа, пытающихся свалить на наши могучие плечи еще целый ворох проблем. Ну, как тут не завыть от тоски?



Но, тем не менее, придется выслушать этих двух мужей. Наш герой связан по рукам и ногам могущественным заклинанием, которое ОБЯЗЫВАЕТ его выполнить приказ тех, кто вызволил его из самой Преисподней. Поэтому придется вникать в чужие проблемы и горести. Кто знает, но быть может, занимаясь их решением, мы сможем восстановить не только боевые умения, но и стертую память?

В путь. Прежде всего поговорите с обоими мужчинами и внимательно выслушайте их ответы. Кстати, не лишнем будет представить этих двух типов: коротышка, одетый в синие одежды — лорд Тендрик (**Lord Tendrick**), владыка местных земель, а высокий старец в красном одеянии — придворный маг и советник Сардок (**Sordok**).

Смысл беседы сведется к следующему. Королевство охвачено странной «тихой» войной — культисты, именующие себя Дети Перемены (**Children of Change**), без лишнего шума крадут и убивают местных жителей. Самое трагичное, что справиться с религиозными фанатиками невозможно, так как они владеют магией, способны повелевать людьми и даже насылать на них приступы безумия. Во главе культистов стоит некто Ягоро (**Yhagoro**) — существо (человеком его назвать сложно) с фено-











менальными магическими способностями.

Тревожный набат зазвучал в тот момент, когда люди Ягоро похитили дочку лорда Тендрика. Безутешный отец обратился за помощью к Сардоку, который и посоветовал вызвать величайшего героя древности — Люка. И вот мы здесь.

Во время беседы в тронный зал влетит один из маниакально настроенных служителей культа. Перейдите в боевой режим (клавиша C) и преподайте непрошеному гостю небольшой урок кулачного боя (клавиши A, S и D — просто поактивнее лупите по ним). После быстрой победы Сардок заявит, что они с Тендриком выбрали нужного человека... Еще бы!

Закончив беседовать с двумя королевскими персонами, напяливайте на себя те скромные пожитки, которыми они поделились (не шастать же в одной набедренной повязке по дворцу!), и отправляйтесь на прогулку. Поговорите с обитателями дворца и отыщите пленного стражника по имени Рэнд (**Rand**). Этот парень охранял дочь Тендрика в ночь похищения и был объявлен изменником. Несчастный будет убеждать, что он не виноват, что его разум был подчинен воли служителей культа... Ладно, поверим и при случае походатайствуем о помиловании.

Нагулявшись по дворцу (если не ошибаюсь, то там есть пара сундуков, в которых припрятано немного наличности), возвращайтесь к Тендрику и Сардоку. Поговорите с лордом и предложите отменить казнь Рэнда. Но не слишком усердствуйте — все равно изменить судьбу несчастного стражника вам не удастся. Сардок безапелляционно заявит, что преступник должен быть казнен немедленно в назидание другим. Тендрик попытается вяло протестовать, но придворный маг будет непреклонен.

Казнь будет суровой и скоротечной. Сардок с громогласными словами — «и так будет с каждым, кто предаст Его Величество!» — засадит в Рэнда смертоносный заряд магии. Оцените, на что способно боевое волшебство — со временем и наш герой поднатореет в этом искусстве.

Бедолага Рэнд, бесспорно, достоин сочувствия, но не будем забывать и о собственных проблемах. Поэтому, не говоря слов прощания, отправляемся во внешний мир.

ГОРОДОК МИСТХЕВЕН (MISTHAVEN)

Город не слишком велик, и на его исследование уйдет буквально десять-пятнадцать минут. Но примечательные места в Мистхевене все же имеются. Вспомните Тристрам, который, несмотря на более чем скромные размеры, был опорной базой для борьбы со Злом. Похожие функции наложены и на Мистхевен, куда Люк будет периодически возвращаться, чтобы восстановить силы и провернуть пару сделок.

Во время первого знакомства с городом обыщите все ящики и распихайте по карманам их содержимое. Затем можно приступить к официальным визитам.

В первом же доме в одном из сундуков вы отыщите розу (**Rose**) и записку (**Note**). Эти предметы понадобятся чуть позже, когда мы покинем пределы города.

Во втором доме обитает Джонг (**Jong**) — наставник по всем видам единоборств. У него Люк будет обучаться новым приемам (или вспоминать старый арсенал — как вам будет угодно) по мере повышения своего уровня. Зайдите в дом и выходите во двор через вторую дверь направо. Поговорите с сэнсейем и выучите новый прием — **Charging Thrust** (клавиша A, работает с дистанции).

За домом Джонга находится лесенка, которая ведет к Городской Библиотеке (**Library**) и нескольким магазинам. Магазины разделены следующим образом: торговля снадобьями (**Potion Shop**), торговля броней (**Armor Shop**), торговля оружием (**Weapon Shop**). Помимо этого, в Мистхевене находится таверна (**Inn**), доки и ряд жилых домов. Все «ключевые» здания обязательно имеют над входом вывеску, по которой можно судить о том, что нас ожидает за парадной дверью.

Обыщите все сундуки в каждом доме, прикупите на все имеющиеся средства лечебные снадобья и отправляйтесь в таверну. Поговорите с танцовщицей, которая выделывает па прямо на столе, — просто так, ради эстетики. А потом заведите душевную беседу с Гасом (**Gus**) — пьянчужкой, который обосновался



около входа в заведение. Этот парень, несмотря на свой сомнительный вид, расскажет Люку кое-что действительно интересное. Дед Гаса обладал занятной вещицей — амулетом Рогосса (**Amulet of Rogoss**), который является визитной карточкой для входа в деревню огроков (**Ogrok Village**). Амулет находится острове Аракна (**Arakna Island**), на который Гас согласен вас доставить на своем «корабле» (почему в кавычках — поймете позже). Но при этом спившийся моряк поставит одно условие — за доставку он потребует вернуть кольцо (**Diamond Ring**), которое похитила его сбежавшая возлюбленная. По его сведеньям, беглянка находится в Древней Башне (**Ancient Tower**). Ничего более Гас к этому добавить не сможет.

Что же, попробуем получить побольше информации от местного всезнайки — библиотекаря. Старец расскажет, что ключ к Башне (**Solaria**) находится в руках некого Джейсона (**Jason**). Но вот незадача — Джейсона не далее как вчера похитили драгхи (**Drugh**) и утащили в свой лагерь (**Drugh Camp**). Сможете отыскать похищенного — ваша удача, а если нет...

Дальнейшая схема действий очевидна. Сначала находим Джейсона, потом наведываемся за кольцом в Башню, после этого плывем на остров, затем посещаем деревню огроков. А от деревни — прямой путь к обители культистов.

Вперед!

ЛЕС

В лесу есть утоптанные тропы, на которых заботливо расставлены указатели. Так что заблудиться в чащобе не получится. И еще один нюанс — постарайтесь драться с противниками голыми руками. По крайней мере, лупите их кулаками при каждом удобном случае, применяя более мощное оружие только в исключительных случаях (например, при разборках с боссами). Дело в том, что до того момента как Люк пересечет границу деревни огроков, его скилл рукопашной (**Hands**) должен быть не менее четырех единиц.

Уже рветесь бой? Обождите. Прежде чем наведаться в лагерь драгхов, нужно провернуть два небольших дельца. Поэтому вместо изначально выбранного пути на восток идем на юг к хибаре отшельника по имени Олихут (**Olihoot**). Поговорите со старцем. Перед тем как распрощаться, Геральд даст вам Небесную Руну (**Sky Rune**), с помощью которой вы можете создать заклинание Противоядия (**Cure Poison**). Для этого нужно соединить Жизненную Руну (**Life Rune**) и Небесную Руну. Без противоядия вам придется в дальнейшем очень туго, так как в лесу кишмя кишат ядовитые пауки.

А теперь самое время сходить на цветущий погост (**Boneyard**), который находится на севере. Помните про розу, которую Люк наглым образом увел из-под носа хозяев в первом же доме? Пришло время найти ей применение.

КЛАДБИЩЕ (BONEYARD)

На кладбище, прямо напротив ворот, будет огромная могила (**Styx`s Tomb**). Очистив близлежащую территорию от навязчивых охранников, поместите на могильную плиту розу и заберите из появившегося из-под земли сундука зеленое колечко. Оно не слишком крутое (+10 к иммунитету против отравлений), но на безрыбье вполне сгодится.

ЛАГЕРЬ ДРАГХОВ (DRUGH CAMP)

Идите по тропинкам, сверяясь с указателями на развилках. Лагерь драгхов находится в северо-восточной части леса.

Прибыв на место, которое легко узнается за счет главной достопримечательности — столбу с привязанным к нему пленником, перебейте воинственных драгхов и освободите Джейсона. Благодарный парень с радостью согласится отдать вам ключ к Башне за свое спасение. А это нам и нужно.

Но прежде чем направлять стопы к Башне, обыщите окрестности — помимо всякой полезной утвари и оружия вы найдете свиток с описанием «рецептов» заклинаний второго уровня.

ДРЕВНЯЯ БАШНЯ (ANCIENT TOWER)

Добравшись до ворот этого величественного сооружения, отоприте ворота с помощью соответствующего ключа и захо-



дите внутрь. За вратами вас встретит обворожительная Хэровин (**Harowen**), которая томным голосом пригласит нашего героя в свою спальню. Дескать, вход в конце коридора — ты иди, а я мигом буду. Там и познакомимся.

Конечно, нас пытаются обвести вокруг пальца, заманивая в самую примитивную ловушку. Но разве сможет кто-то или что-то остановить величайшего воина древности?!

Сможет. Еще как сможет. По крайней мере, первый мой визит окончился полнейшим фиаско. Поэтому настоятельно рекомендую не идти в телепортер, находящийся на полу, а сначала вернуться в город через сверкающий синий телепортер-цилиндр и как следует закупиться. Обязательно приобретите какую-нибудь броню и побольше снадобий. После этого возвращайтесь назад, перекиньтесь парой слов с воительницей Морганной (**Morganna**), сохраните игру и идите в телепортер на полу.

Вашим противником будет... дракон. Вот они — обещанные Хэровин острые ощущения. Немедленно применяйте все доступные усиливающие заклинания (а лучше это даже сделать загодя, перед телепортацией) и лупите изо всех сил супостата. Победить его будет достаточно непросто — но никто и не говорил, что будет легко.

После поражения огнедышащего птеродактиля соберите все сокровища, которые распиханы по сундукам. Соберите все, что заныкал жадный дракон, не пропустив главный предмет — кольцо Гаса (**Diamond Ring**).

Возвращайтесь через два телепортера в Мистхевен и идите в юго-западную часть города к вечно пьяному Гасу.

ОСТРОВ АРАКНА (ARAKNA ISLAND)

По пути загляните в магазины и прикупите самое лучшее из предметов экипировки. Не советую концентрироваться на оружии — пока все равно придется в основном драться кулаками (не забыли про прокачку соответствующего скилла?), а в будущем вы разживетесь совершенно бесплатно очень солидными клинками.

Отдайте Гасу кольцо и напомните про обещание доставить вас на остров Аракна. После несколько комичной сценки вы окажитесь совсем неподалеку от амулета Рогосса.

Остров Аракна напоминает кольцо, которое вам нужно обходить в направлении против часовой стрелки. По пути не забывайте подбирать предметы из сундуков.

Добравшись до огромного телепортера, периодически испускающего синие эфирные кольца, сохраните игру и смело входите в его сияющее чрево. Вы перенесетесь к новому боссу — Видоветт (**Widowett**), некому странному гибриду человека и паука. Прежде чем приступать к его уничтожению, разберитесь с копошащейся мелочевкой, чтобы не распылять впоследствии силы. После этого принимайтесь за Видоветт.

Атакуйте паукообразное с помощью заклинаний **Fire Flash** и **Quicksand**, держите наготове лечебные средства и противоядия. Покончив с тварью, пройдите немного вперед и заберите из сундучка амулет Рогосса и Звездную Руну (**Stars Rune**).

Возвращайтесь к Гасу, который будет ждать вас на своем «корабле», и плывите назад к докам Мистхевена. Там вновь пробегитесь по магазинам и идите к деревне огроков.

ДЕРЕВНЯ ОГРОКОВ (PGROK VILLAGE)

Двигайтесь все время на восток. Признаком подхода к деревне огроков являются горы изувеченных трупов, над которыми будут с жужжанием носиться мухи. Около ворот, ведущих в деревню, стоит охранник, который разрешит Люку войти внутрь, едва завидев амулет Рогосса. Не подвел нас пьянчужка, не подвел!

Впрочем, основные испытания еще впереди. Вождь отправит нашего героя на состязание с местным чемпионом-качком по имени Баез (**Baez**). Эта детина выше немаленького Люка на пару голов, а в плечах составляет ровно одного Люка, положенного горизонтально. Поэтому, чтобы одолеть Баеза в кулачном бою, необходимо не только мастерски уметь бить руками и ногами, но и почаще применять усиливающие заклинания. Ну а про использование целебных средств даже и не говорю.

После эффектной победы вновь поговорите с вождем, который отдаст вам в качестве приза оружие Баеза — топор **Soul Cleaver**. Вполне приличная штука, которой рекомендую сразу же вооружиться.

Идите на восток, по пути подобрав свиток с «рецептами» заклинаний третьего уровня. Отыщите вход в пещеры и без колебаний заходите внутрь.

ПЕЩЕРЫ (THE CAVERNS)

Едва Люк зайдет в пещеры, навстречу ему поспешит старый знакомый — отшельник Олихут. Старец подбросит главному герою неплохой подарок — Солнечную Руну (**Sun Rune**).

Подивившись альтруизму странного старичка, двигаемся вглубь пещер. Несмотря на внешнюю запутанность ходов и лазов, все пещеры достаточно линейны, и по ним нужно просто идти вперед. Правда, это не значит, что здесь вы не встретите небольших ответвлений, которые обычно оканчиваются сундуком с сокровищами. Поэтому проявляйте любопытство и обыскивайте каждый квадратный миллиметр пещер.

Будьте готовы к встрече с серьезными противниками. Эта территория на порядок более опасна, нежели лес около Мистхевена, так как пещерные твари куда сильнее и смертоноснее. Да и сами пещеры наполнены очень неприятными ловушками.

Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до пещерного кладбища. Рядом с ним будет вход в подземелья горы краггов (**Kragg Mountain**).









ГОРА КРАГГОВ (KRAGG MOUNTAIN)

Прежде чем начинать восхождение обыщите подножье горы. Найдите недалеко от входа лаз, ведущий к пещере с двумя драконами. Расправившись с этими тварями, заберите из сундука **Celtic Leg Armor**. Остальные части из комплекта кельтских доспехов мы отыщем чуть позже.

У подножья есть еще два полезных предмета (они просто лежат в сундуках в тупиковых ответвлениях) — топор **Blackened Axe** (замена топору **Soul Cleaver**) и амулет **Amulet of Thunderbolts**. Отыскав их, начинайте восхождение.

Наверху горы найдите телепортер, ведущий в Мистхевен. Обязательно вернитесь в этот оазис спокойствия и закупите лечебные снадобья — они вскоре понадобятся. Очень понадобятся.

Вернитесь в пещеры и идите к болотам (**Infested Swamp**).

БОЛОТА (INFESTED SWAMP)

На юге от входа вы найдете лаз в пещеру с сокровищами. Среди прочего там будет бутылка со спорами волшебных грибов (**Bottle of Spores**). Соберите все это добро и двигайтесь на запад.

Отыщите на плато внушительных размеров... ммм... устройство, в котором играют разноцветные лучи. Оросите блики спорами и поднимайтесь вверх по появившейся грибной лесенке. Наверху будет лаз, который приведет нашего героя к уступу, огороженному камнями. Здесь будет припрятан сундук с уймой полезный предметов. Опустошайте его и возвращайтесь в пещеры.

Вернитесь к входу и идите на юг через проход, охраняемый двумя воинами-сирокко (ох уж эти сирокко!). В низине найдите сундук, хранящий свиток с «рецептами» заклинаний четвертого уровня, а затем поднимайтесь на верхний ярус. Двигайтесь по извилистой дорожке к выходу из этого отвратительного места.

ЛАБИРИНТ ТЬМЫ (MAZE OF DARKNESS) — ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Наверняка Люк уже порядком измотался в бесконечных сражениях, поэтому ему не терпится поскорее очутиться в городе, в объятиях красотки из таверны... Насчет последнего — вряд ли, а вот визит в город все же откладывать не будем.

Запоминайте маршрут. Сначала бежим по северо-западному коридору пока не наткнемся на двух сирокко. Разбираемся с ними, опустошаем содержимое могилки (йохо! **Viva Tomb Raider**!) и несемся по юго-западному коридору. На первом же перекрестке сворачиваем в северо-восточный рукав и двигаемся до первого поворота направо, который и приведет нас к вожделенному телепортеру.

СНОВА В МИСТХЕВЕН

Прикупите лечебных средств, загляните в оружейную и мастерскую по доспехам. Рекомендую купить варварскую броню (**barbarian armor**), если вы пока не можете напялить на Люка броню культов (**celtic armor**).

ЛАБИРИНТ ТЬМЫ (MAZE OF DARKNESS) — ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Вам нужно выбраться из этого запутанного места... Сказать — проще, нежели сделать, так как это местечко отличается изрядной запутанностью ходов. Однако сориентироваться в нем можно. Не выключая карту, двигайтесь по периметру локации пока не найдете ответвление, ведущее к центру лабиринта. Там и будет выход.

По пути подберите еще одну часть кельтских доспехов — **Celtic Helm**.

ПОДЗЕМНЫЕ ПЕЩЕРЫ (CAVE SPIRAL)

Пещеры встретят вас обилием достаточно сильных противников. Задайте им жару и прорывайтесь к центральной части локации, где находится небольшой полуостров. Около него есть проход, перегороженный пятью решетками. Чтобы открыть их, нужно дернуть пять рычагов, к которым ведут близлежащие коридоры.

Включите карту и начинайте исследования. Рычаги находятся в тупиках и хорошо охраняются. Для лучшей ориентировки не убирайте карту, которая должна отображаться в минимальном масштабе.

Когда последний рычаг будет активирован, пройдите по освободившемуся коридору. Он выведет Люка к просторной пещере, в которой обитает жуткая тварь — **Solifuge**. Не торопитесь атаковать ее — она слишком быстра, несмотря на свои внушительные размеры. Тут нужно действовать хитростью.

Возьмите из сундучка у юго-восточной стены пещеры лук (**Longbow**) и набор ледяных стрел (**Ice arrow**). Спрячьтесь в нишу, находясь в которой, Люк будет недосягаем для гигантской твари, и откройте с дистанции огонь по Solifuge (сначала нажмите [X] для выбора лука, а потом [Z] для стрельбы). После попадания паукообразное будет заточено в слое льда и на некоторое время станет малоподвижным и вялым. Воспользуйтесь этим и обрушьте на отвратительное создание град ударов обычным оружием. Затем вновь стреляйте из лука и вновь рубите Solifuge и так до победы.

Подберите ключик, который остался от поверженного существа (**Cooper Key**) и отоприте с его помощью ворота у северо-западной стены. Проход выведет вас к склепу королевы (**Queen`s Crypt**).

СКЛЕП КОРОЛЕВЫ (QUEEN'S CRYPT)

Едва Люк пересечет порог склепа, видения из прошлой жизни обрушатся на него. Призрак той, кто в этой жизни стала дочерью Тендрика, явится и обнадежит, что, мол, скоро встретимся. Вот только интересно — вы к нам или все же мы к вам? Ладно, разберемся.

Возьмите из сундуков свиток с «рецептами» заклинаний пятого уровня и жертвенный кинжал (**Sacrificial Dagger**). Со всем этим добром выходите из склепа и... Встречайте Сардока, который телепортируется прямо перед изумленным взором Люка! Нет, каков мерзавец — вместо того чтобы быстро и безболезненно перенести нашего героя в это злачное место, он заставил его пройти такие нечеловеческие испытания! Однако Сардок резонно возразит, что если бы он осуществил мгновенную телепортацию, то Люк не смог бы восстановить свои боевые умения и навыки. А они ой как пригодятся — за выходом из склепа героя ждут НАСТОЯЩИЕ испытания, по срав-









нению с которыми предыдущие странствия покажутся не более чем веселой прогулкой. Обнадежил...

Что же, тогда есть смысл как следует подготовиться. Ныряйте в телепортер, докладывайте все новости лорду Тендрику и отправляйтесь за новыми предметами экипировки, оружием и снадобьями. Кстати, вы не забываете посещать мастера Джонга? К этому моменту он уже должен обучить Люка множеству новых приемов!

РАЗРУШЕННЫЙ ГОРОД (RUINED CITY)

Странное место, которое хранит в себе дыхание времени и насыщенно духом древности... Идите к каменным воротам и ради интереса поговорите с забавным старичком-магом по имени Наварро (**Navarro Al Xace**).

За стенами разрушенного города обитает множество сильных врагов. Помимо них, крови попортят огромные каменные головы, которые будут выстреливать огненными зарядами при вашем приближении.

Основная цель на данной локации — отыскать шесть пробирок (четыре пустых и две заполненные), а также четыре предмета — кость (**Bone**), коготь (**Issathi Claw**), корень (**Root**) и цветок (**Blue Flower**). Эти четыре предмета нужно совместить с пустыми пробирками, после чего в вашем инвентаре будет целых шесть пробирочек с разным наполнением. Зачем они нужны? А затем, чтобы снять магический барьер, который преграждает путь к городу культистов.

Где искать все эти предметы? В сундуках, которые разбросаны по данной локации. Исключение составляет только кость, спрятанная в саркофаге на кладбище.

В разрушенном городе вас будут допекать в первую очередь призраки (**Wraith**), которые имеют солидный иммунитет против стандартного вида оружия. Поэтому держите наготове боевую магию (например, **Lighting**), которая замечательно на них действует. Также вам повстречается парочка белых драконов (**White Dragon**) — это ОЧЕНЬ опасные противники! Парализуйте их и атакуйте самыми сильными заклинаниями.

Когда все шесть пробирок будут собраны, подойдите к воротам и расставьте пробирки в шесть ниш (порядок роли не играет). Барьер будет снят. Теперь подготовьте парализующие заклинания и поднимайтесь наверх. Расправившись с белым драконом, заходите в подземелье, ведущее прямо к городу фанатиков Ягоро.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ (DUNGEON)

Как и обещал Сардок, обитатели подземелья не будут отличаться дружелюбным настроем по отношению к Люку. Ряды противников пополнят темные ревенанты (**Dark Revenants**), которые обычно успевают выстрелить зарядом огня до того как вы доберетесь до них острием своего клинка. Да и в обычном ближнем бою они многого стоят; в общем, пренеприятные типы.

Другая особенность подземелий — ловушки в стенах, выполненные в виде плеяды бойниц с темно-красной окантовкой. Когда герой окажется напротив такой ловушки, в него полетит град стрел, наносящих солидные повреждения. Если вам надо пересечь опасную зону, то лучше всего сделать пару кульбитов и кувырков в нужном направлении (стрелки+CTRL).

Недалеко от входа будет телепортер в город. Если есть потребность, то махните в Мистхевен, чтобы обучиться новым приемам и закупить лечебные средства. После этого возвращайтесь в подземелья и идите вниз, минуя бастион на островке. Запомните это место — сюда еще предстоит вернуться, когда будет найден ключ от врат бастиона.

Внизу вы найдете телепортер, который перенесет вас на изолированный остров с еще двумя телепортерами. Тот, что будет левее, приведет Люка к сундучку с ключом (**Temple Key**), а правый — к рычагу, который откроет замок решетки, перегораживающей северо-восточный коридор этого подземелья.

Что же, коли коридор оказался свободен, то нужно в него наведаться. Поэтому возвращаемся назад и идем в вышеуказанном направлении.

Оказавшись в новом зале, движемся сначала к его центральной части, а потом поворачиваем в северо-западное ответвление. В итоге Люк придет во второй зал, предварительно открыв решетку с помощью найденного ранее ключа.

Во втором зале по правую руку от героя будет еще одна решетка, ключ к которой спрятан в бастионе. А рычаг, открывающий врата бастиона, находится впереди. Дальнейшие действия донельзя тривиальны — с грозным воплем устремляемся прямо на врагов, дергаем рычаги, обшариваем сундуки и возвращаемся к бастиону (на две локации назад). Разобравшись с охраной, забираем из сундука ключ, вновь возвращаемся к запертой двери (через те же две локации) и, открыв ее, выходим к городу культистов (**City of Children**).

ГОРОД КУЛЬТИСТОВ (CITY OF CHILDREN)

Казалось бы — здесь должна начаться самая сеча... Ан нет. На этой локации вы встретите немало персонажей, которые будут врагами Культа. А следовательно, вашими союзниками. Например, некто жрец Вэнет (**Wanet**), который затесался в стан врага, чтобы узнать о его слабостях и использовать их в предстоящей борьбе. Или повар-огрок, мечтающий поскорее освободиться от наложенного заклятья и вернуться в родную деревню.

Но, тем не менее, оружие все равно придется обнажать с завидной регулярностью. Двигайтесь вдоль небольших построек, заглядывая внутрь каждой из них. На западе будет длинный извилистый тоннель, который приведет к постаменту с замечательным мечом — **Flamberge**. Про остальные предметы даже и не говорю — их будет великое множество, так как почти каждый встреченный сундук содержит полезное барахлишко.

Как следует подготовившись, входим в зал с подземной пирамидой. Сразу предупреждаю — восхождение на нее будет очень и очень сложным из-за обилия элитной стражи.

ПОДЗЕМНАЯ ПИРАМИДА (UNDERGROUND PYRAMID)

Элитная стража – это опаснейшие дорогары (**Dorogar**), хорошо знакомые темные ревенанты и не менее темные огроки (**Dark Ogrok**). Есть и другие охранники, но они уже в счет не идут.

Пирамида состоит из шести-семи ярусов, а на самом верху примостился телепортер. Но сначала, естественно, нужно отыскать саму пирамиду, которая находится в восточном направлении от входа.

Поднимаясь наверх, не пропускайте сундучки, которые заботливо расставлены около лестниц. Что еще посоветовать? Будьте внимательны и следите за столбиком здоровья Люка. Часто сохранять/загружать игру не рекомендую — слишком долгий это процесс (видимо, чем дальше влез — тем дольше грузим), поэтому просто будьте внимательны и достаточно осторожны. Как я и говорил — будет тяжко, но ничего не попишешь — драма близится к финалу, страсти накаляются!

Поднявшись наверх, смело заходите в телепортер. После телепортации поднимитесь по лесенке, возьмите из сундука ключ (**Door Key**) и с его помощью отоприте замок решетки внизу. Идите вперед до встречи с правой рукой Ягоро — жрецом по имени Сабу (**Sabu**).

Первая встреча с этим стариканом, увы, обойдется без жреческой крови. Гадкий маг применит заклинание телепортации и благополучно слиняет. Похожий трюк он использует и во время нескольких последующих встреч, так что не торопитесь обнажать оружие.

После исчезновения жреца дерните рычаг (откроется решетка) и заберите из сундука великолепный меч ниндзя (**Ninja To**). Затем продолжайте преследование Сабу.

Около ближайшей развилки скользкий маг вновь уйдет из-под носа Люка. Причем он не просто даст деру, но и закроет за собой все решетки. Единственным возможным путем станет путь на восток. Не смущаясь тем, что жрец скрылся в противоположном направлении, поднимаем решетку и бежим по извилистому лазу.

В итоге Люк окажется около гробницы. Обратите внимание, что призрак, обитающий в непосредственной близости от нее, заявит, что, дескать, давно знает главного героя... Назовет Люка королем... Будет разглагольствовать о страшных грехах короля... Что все это означает, дьявол раздери всех призраков и королей?! Чуть-чуть терпения, скоро страшные тайны будут открыты. А пока внимите совету привидения и заберите из сундуков все предметы (в частности, «рецепты» заклинаний седьмого уровня и ключи к решеткам, закрытые жрецом). Но главное — не пропустите амулет, который наложит вето на телепортационную магию Сабу.

Бегите дальше и выходите к знакомому перекрестку. С помощью ключей отпирайте замки решеток и бегите за ускользающим Сабу. Думаете, он теперь не вывернется? Думаете, амулет его остановит? Как бы не так — хитрый жрец, не имея возможности покончить с Люком с помощью мощного заклинания (амулет-то действует!), вновь слиняет, оставив после себя каменного элементаля-телохранителя!

Разделавшись с каменной тварью, выходите через телепортер к лагерю пленных драгхов (**Slave Camp**).

ЛАГЕРЬ ПЛЕННЫХ ДРАГХОВ (SLAVE CAMP)

Перед вам простирается довольно большой лабиринт, который очень желательно досконально исследовать. В одном из сундуков вы найдете ключ (**Gothic Key**), открывающий сундук в магазине торговца броней. А в этом сундуке припрятаны очень неплохие вещи!

Выбирайтесь из лабиринта по юго-западной системе площадок и мостов. Оказавшись на твердой земле, бегите на северо-восток, к логову Сабу. По пути не пропустите ключ (**Entrance Key**), который пригодится несколько позже.















...И вновь злодей выкрутится с помощью своей замысловатой магии — на этот раз он телепортирует Люка в пещеры, где содержатся пленники. Раз так — устроим небольшое восстание.

Впрочем, организовывать революцию не нужно. Драгхи сами давно уже пытаются отыскать пути к свободе. Поговорите с этими странными существами, после чего бегите по извилистому коридору пока не доберетесь до драгхини (т.е. до драгха женского пола) по имени Шегра (**Shegra**). Это сумасбродное существо поможет вам разделаться с Сабу, вручив отравленный кинжал (**Poisoned Dagger**). Но, естественно, сделает это не бесплатно. Ради заключения сделки Люку придется пройти самое суровое испытание — выдержать поцелуй Шегры!.. После этой экзекуции освобождение пленных драгхов (второе условие сделки) покажется просто приятным развлечением!

Идите вниз от кельи Шегры и заходите в телепортер (если нужно, то воспользуйтесь ключом для отпирания замка). Далее все произойдет автоматически — Люк тихонько подберется к жрецу и одним четким ударом погрузит в его тело отравленный клинок. Больше Сабу не будет раздражать своими выходками...

Собрав все предметы в окрестностях, возвращайтесь к пленным драгхам. Благодарные существа расскажут вам о Джага (**Jhaga**) — лидере Детей Перемены. Отыщите телепортер (по правую руку в ближайшем коридоре), отоприте с помощью ключа замок решетки и заходите в начертанный круг.

НАКРАНОТ *(NAHKRANOTH)*

Джага от души рассмеется, когда услышит о желании Люка уничтожить Ягоро. Оказывается, Ягоро – это божество, и убить его вроде как нельзя. Вдоволь повеселившись, Джага все-таки вспомнит о нашем присутствии и перейдет к атаке. Задайте урок этому нахалу, который усомнился в могуществе Люка! Подумаешь, божество! Мы, между прочим, тоже не лыком шиты...

После того как вы разделаетесь с магом-выскочкой, обыщите все сундуки (среди прочего — «рецепты» заклинаний восьмого уровня) и идите по мостику к трону, на котором восседает скелет... А дальше внимательно следите за происходящими событиями...

Итак, Люк когда-то был королем всех местных земель (догадываетесь теперь, чью могилку и чей скелет мы видели?!). Во времена его правления вокруг царил мир... Но этот мир доставался страшной ценой.

Демон по имени Краксус (**Kraxxus**) грозил сравнять королевство с землей, если ему регулярно не приносилась в жертву красивейшая девушка. Причем, демон забирал не только тело, но и душу, обрекая несчастную на вечные мученья... И однажды выбор Краксуса пал на возлюбленную Люка.

Теперь становится ясен смысл вступительного ролика к игре. Да, Люк пожертвовал целым королевством во имя Любви. Он сам вонзил в прекрасное тело девушки клинок; он спас душу любимой и обрек себя на вечное проклятье. Вот это действительно роковая страсть — принести в жертву себя и свое королевство ради спасения возлюбленной! Ай да Люк!

Теперь, по прошествии многих лет, убитая Люком девушка возродилась вновь... Наверное, вы уже давно догадались, что ее новой инкарнацией стала похищенная дочь Тендрика.

Все это расскажет нашему герою старый отшельник Олихут. Старец знает немало секретов, в том числе и об истинных планах Сардока... Но едва он попытается поведать Люку о последних, как придворный маг явится собственной персоной и огненным заклинанием навсегда заставит замолчать Олихута.

На этом кровопролития не заканчиваются. Как только вы явитесь на доклад к лорду Тендрику, Сардок вновь применит атакующую магию... Покойся с миром, Тендрик!.. Мда, страсти бушуют, драма в апогее.

Сардок перенесет Люка в Лабиринт (**Labyrinth**) с приказом уничтожить Ягоро. Придворный маг жаждет вызвать Карксуса, а мы, в свою очередь, заинтересованы в воскрешении девушки. Пока наши цели совпадают — для осуществления этих планов требуется разделаться с полубожественным Ягоро. А дальше... А дальше будет видно.

ЛАБИРИНТ *(LABYRINTH)*

Вам требуется пройти семь цветных лабиринтов, каждый из которых содержит три объекта: кристалл соответствующего цвета, телепортер на полу и телепортер в виде треугольной арки. Про другие «приятные» объекты в виде противников даже и не говорю — их присутствие гарантировано.

Итак, что нужно сделать на каждом из лабиринтов. Первое — сначала отыскать кристалл. Второе — принести его на телепортер на полу. Третье — через треугольные врата перебраться к следующему лабиринту. Каждый кристалл снимает барьер на финальном уровне-лабиринте. Сняв все семь барьеров, вы доберетесь до сами-знаете-кого.

А теперь краткая информация по всем лабиринтам.

КРАСНЫЙ *ЛАБИРИНТ*

Кристалл — в южной части лабиринта. Есть телепортер в Мистхевен. В сундуках можно найти хороший меч (**Berserker Sword**), свиток с «рецептами» заклинаний 9 уровня.

БЕЛЫЙ *ЛАБИРИНТ*

Кристалл — в восточной части лабиринта. В сундуке на западе можно найти одну из трех частей (**Hilt**) ЛУЧШЕГО меча. Эту часть впоследствии нужно будет совместить с рукояткой (**Handle**) и клинком (**Blade**).

ЗЕЛЕНЫЙ *ЛАБИРИНТ*

Кристалл — в западной части лабиринта. Есть телепортер в Мистхевен. В сундуках можно найти вторую часть «сборного» меча (**Handle**), а также свиток с «рецептами» заклинаний 10 уровня.

СИНИЙ *ЛАБИРИНТ*

Кристалл — в западной части лабиринта. Есть телепортер в Мистхевен.

ОРАНЖЕВЫЙ *ЛАБИРИНТ*

Кристалл — в южной части лабиринта. В сундуке можно найти последнюю из трех частей меча (**Blade**). Соберите все части вместе, и тогда в вашем распоряжении будет меч Angsaar. Лучший меч — без вопросов!

ЖЕЛТЫЙ *ЛАБИРИНТ*

Кристалл — немного ниже входа. К самому кристаллу ведет «внутренняя» дорожка (увидите — поймете), а «внешняя» — к двум телепортерам. Пройти этот лабиринт можно меньше чем за минуту.

ПУРПУРНЫЙ *ЛАБИРИНТ*

Последний лабиринт. Здесь запутаться невозможно — локация отличается достаточно скромными размерами. Возьмите последний кристалл на западе, положите его в телепортер и, восстановив до максимума здоровье и ману, идите на разборки с Ягоро.

ФИНАЛЬНАЯ *БИТВА*

Сплошное разочарование. Несмотря на внушительный столбик жизни (15.000 единиц) и солидный набор заклинаний, Ягоро элементарно выносится одной только молнией (**Lighting**). Можно поиграть с ним в рукопашной — мне, например, стало скучно лупить Ягоро исключительно магией, после того как его жизнь упала до четырех-пяти тысяч единиц. Тут-то я и опробовал на божественной шкуре прочность собранного клинка.

Может мой герой был слишком высокого уровня (28 — хотя это самое оно к финалу игры), а может сам Ягоро был не в духе и не применял по-настоящему сильную магию... Не знаю, но факт остается фактом — Люк без труда завалил этого негодяя. В общем, не так страшен бог, как его малюют!

Смотрите ролик. Его содержание раскрывать не буду — но поверьте, там будет много любопытных моментов. Очень много любопытных моментов...

Удачи тебе, Ревенант!

СИ *TACTIX*









Продолжение. Начало смотри в #23 за декабрь 1999 года.

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ dreg@gameland.ru

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Начнем с небольшого, но важного дополнения к предыдущей части прохождения. Прежде чем улетать с третьей оболочки, обязательно загляните на Южную Ферму (**Southfarm**) и поговорите с пожилой женщиной, которая кормит пташек. Грабб предложит починить ее плеер, за что благодарная старушенция поделится десятком семечек (**Bird Seed**). Этими семечками нужно кормить птиц, после чего они будут слетаться к башне на Третьей Оболочке. Да, да, к той самой башне, которая пока обозначена как «???». Кстати, первая птица находится неподалеку — на местном кладбище (**Mourn Graveyard**); рекомендуем, не откладывая дело в долгий ящик, наведаться туда и покормить пташку. Когда все десять птиц будут накормлены и соберутся в нужном месте, то... Впрочем, не будем опережать события.

На этом краткий реверанс к прошлой части окончен, и самое время обратить взор к нашей отважной тройке искателей приключений. Впрочем, постойте — личный состав уменьшился ровно втрое, и некоторое время вам придется управлять только одной Майей. Во время полета транспортный корабль потерпел крушение, и нашим героям ничего не оставалось делать, как спасаться катапультированием. В итоге все они оказались в разных местах на Пятой Оболочке.

Как только девушка придет в себя, поговорите с людьми, которые приютили Майю, пока она была без сознания. Затем обыщите шкаф и заберите из него **Fast Shoes**. Может это и не красиво отвечать кражей на проявленную добродетель, но... Се ля ви — как говорят французы в таких случаях!

Выходите на улицу и покормите вторую птичку, которая будет скакать рядом с порогом дома. Затем поговорите с мужчиной, обязательно расспросив его о судьбе своих компаньонов. При упоминании о «человеке с мечом» ваш собеседник отдаст меч Коргана (**Corgan Sword**). Чуть левее вы обнаружите и самого Коргана, которого охраняют два стража-робота. Передайте меч вашему спутнику и поговорите с охранниками. Итогом приятной беседы будет сеча, после которой освобожденный Корган присоединится к нашей синеволосой красавице.



Обыщите территорию на предмет полезных предметов и уходите прочь из этого негостеприимного места. Выбравшись на глобальную карту, отправляйтесь к локации, обозначенной как **Mesa**. Обыщите правое и левое ответвления от навесного моста, где будут припрятаны от любопытных глаз колечко **Fire Guard** и полезная вещица **Kyra`s Tear**. Обратите внимание, что противники, напоминающие странную смесь страуса и верблюда, будут иногда убегать с поля боя... Впрочем, не исключено, что это обычный баг, правда, из разряда приятных.

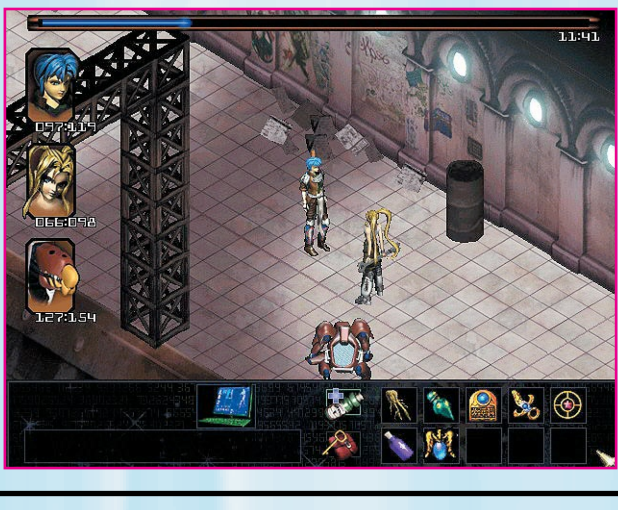


Двигайтесь далее. В одной из битв примут участие роботы двух враждующих рас, населяющих Пятую Оболочку. На ваше присутствие они не обратят ни малейшего внимания и будут целенаправленно и увлеченно кромсать друг друга. Дождитесь, когда роботы-противники порядком изведутся, и нанесите финальный решающий удар.



Последней достопримечательностью **Mesa** является третья птица. Что с ней делать, вы уже знаете.

Выбравшись из **Mesa**, двигайтесь к сбитому кораблю (**Jinam Battleship**). Вычистив его от досаждающих роботов, отыщите Грабба и обязательно подберите голографическое донесение (**Holo Message**). Обратите внимание, что две двери на корабле остались надежно запертыми.



Выходите на глобальную карту и идите к **Ankaran Base**. Там вы встретите еще одного своего будущего спутника — замечательную девчушку по имени Лед (**Led**). Ее отец — командует целой локальной армией и является одним из высокопоставленных военных чиновников. Поэтому, посмотрев сообщение, которое визуализируется с помощью компьютера, Лед справедливо заметит, что его должен увидеть ее отец. После этого девушка попросит найти генератор (**Power Generator**) для ее корабля-глиссера.

Поговорите с охранником, который даст вам **Dogtags**. Отправляйтесь с этими бирками к сбитому кораблю и откройте с их помощью запертую дверь. За ней вы обнаружите генератор. К слову, неподалеку будет также кольцо **True Sight** и полезное устройство для Раннера — **Gear Muscule**. И еще небольшой совет — поактивнее используйте скилл **Repair** (Грабб) против вражеских роботов.

Выбравшись из корабля, возвращайтесь к Лед и отдайте ей генератор. Девушка подключит его к











своему кораблю, после чего все вместе вы отправитесь к Генералу. Однако прежде чем покинуть это место, обыщите контейнер, находящийся в нижней части локации.

Прибыв в столицу (**Ankaran Capital**), отправляйтесь прямо на аудиенцию к Генералу. Не смущайтесь, что вы идете без приглашения — решительно настроенная Лед откроет для вас все двери.

После ролика ваша команда окажется в подземке, которая состоит из трех-четырех локаций. Последняя имеет два выхода — на север и юг. Вам нужно уходить через северный выход. ВНИМАНИЕ! На одной из локаций находится мост, с которого можно будет уйти в каньон. Не делайте этого, так как вернуться назад вы не сможете. Его Величество Баг!

В одном из коридоров вы отыщите **Summon Fate Card**. Не пропустите это место и обязательно подберите карту.

Оказавшись на глобальной карте, бегите к исследовательской лаборатории (**Ankaran Research Lab**). После этого смотрите длинный поучительный ролик...

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Исследование новой Оболочки начинается... с небольшой экскурсии по борделю. Для начала отдохните (поговорите с барменом и снимите комнату), а затем поднимитесь наверх на звуки музыки к местным дрянным девочкам. Далее действуйте по своему усмотрению! ;)

Удовлетворив свое любопытство, поговорите с **bounty hunter**, который обосновался между двумя представительницами древнейшей профессии. Выйдите с ним на улицу (он сам предложит — мол, выйдем, поговорим?) и... После первого же хорошего удара охотник за головами удерет с поля брани. Не пытайтесь снова вызывать его на бой — это бесполезно, так как он вновь при первой же опасности покажет спину и сверкающие пятки. Будем действовать хитрее.

Возьмите в команду Лед или Грабба. Кстати, вы можете произвольно менять состав команды пока находитесь в борделе. Имейте это в виду, так как нам еще понадобится совершать определенные кадровые перестановки.

Но вернемся к нашим баунти хантерам. Выйдите на улицу к месту предыдущего сражения и посмотрите на кран с подвешенным ящиком. Лед поможет вам запустить механизм и вернуть ящик с небес на грешную землю. Теперь осмотрите сам ящик. Даже беглого взгляда хватит, чтобы определить его смертоносную начинку — кто-то заботливый и добросердечный положил внутрь изрядное количество взрывчатого вещества. Что же, теперь можно с чистой совестью идти к пресловутому охотнику и предложить ему еще один спарринг.

При первой же возможности наносите удар по ящику. От детонации он взорвется, нанеся противнику несколько тысяч(!) единиц повреждений. Естественно, после такого пиротехнического эффекта от задиры не останется ничего кроме маленького ключика (**Bounty Hunters Hideout Key**).

Заметно поднявшись в собственных глазах, переходим к изучению Четвертой Оболочки. На самом деле изучать здесь особенно нечего — мировой базар (**World Bazaar**), он базар и есть. Всю территорию Оболочки занимает единственный город, который состоит из квартала красный фонарей (**Red Light District**), трущоб (**Slums**), района охотников за головами (**Bounty Hunter District**) и посадочной зоны транспортных кораблей (**Shipping Transport**).

Приступим. Прежде чем покинуть манящий своим красным светом первый квартал, поднимитесь наверх к магазинам и купите чашку со ступкой (**Mix Bowl**). После этого исследуйте трущобы. В каждом доме будет какой-нибудь полезный предмет, в основном лечебные средства.

Разобравшись с трущобами и вдоволь наговорившись с местными обитателями, отправляйтесь в район, который облюбовали охотники за головами. Идите в нижний сектор района в поисках входа в тайное логово охотников. Вход выглядит следующим образом — огромная труба, закрытая массивной дверью, и небольшой постамент, который эту дверь открывает. Используйте ключ на постаменте и заходите внутрь.

Через некоторое время вы выйдете к небольшому подземелью, где в одном из закутков будет заточен Арайм — мятежный наемный убийца. Как выяснится чуть позже, его пленили собственные сотоварищи за неподчинение кодексу охотников. Освободите огненно-рыжего повстанца и возвращайтесь назад к борделю. По дороге назад не пропустите четвертую птичку.

В борделе возьмите в команду Арайма и идите к транспортным кораблям. Поговорите с толстым пилотом, который первоначально согласится только на полет к Третьей Оболочке. Но туда нам пока рано, поэтому пусть Арайм уговорит пилота (кстати, они фронтовые друзья) лететь в совершенно другую сторону — а именно к Ядру Септерры.

Перед тем как корабль покинет пределы Мирового Базара, вам предстоит еще раз обнажить оружие. Около корабля вас будет поджидать один из бывших «работодателей» Арайма, который попытается свести счеты со своим бывшим исполнителем. Но, разумеется, мы помешаем этому произойти.

После высадки на загадочной и аляповатой Седьмой Оболочке идите к **East Mountain Caverns**. По пути, ради интереса, можете заглянуть в поселение **Bone Circle Village**.

Минуя горные пещеры (выход — на западе), поднимитесь наверх к разрушенной и заброшенной шахте (**Mining Ruins**). Пообщайтесь с ее единственным обитателем — немного сумасбродным, но в целом достаточно приятным типом. После разговора обыщите локацию и возьмите из контейнеров два предмета: лампу (**Biolum Lantern**) и взрывчатку (**explosive**). Со всем этим добром













отправляйтесь к темному озеру, славящемуся гигантскими рыбинами, обитающими в его отравленных водах.

Разобравшись с двумя тварями, охраняющими вход к озеру, используйте взрывчатку на черной мути. После взрыва кверху брюхом всплывет множество огромных рыбин, которых теперь можно использовать в качестве своеобразных мостиков. Найдите на одном из островков пятую птичку, киньте ей семечко, после чего поднимайтесь вверх к кладбищу (**Helgak Graveyard**).

На кладбище отыщите кость (**Helgak Bone**), часть которой сразу разотрите в порошок ступкой (просто соедините эти два предмета). Заметьте, что кость при этом не исчезнет!

Теперь возвращайтесь назад к транспортному кораблю... Тяжко бегать туда и обратно, сражаясь с одними и теми же противниками? Но ничего не поделаешь, такие испытания нам готовит сюжетная линия. Но чуть-чуть жизнь облегчить можно. Постарайтесь преодолевать все «повторные» локации бегом, избегая противников или прошмыгивая за их спинами. Не важно, насколько близко ваш отряд будет находиться от супостатов, важно не попадать в их поле зрения.

Поговорите с пилотом и попросите доставить команду на Третью Оболочку. Прибыв на место, отправляйтесь сразу к Южной Ферме (**Southfarm**) и зайдите в верхний шатер-магазин. Поговорите с ремесленником, который изготавливает фигурки и статуэтки. После разговора дайте ему кость, поднятую на кладбище Седьмой Оболочки. Немного пошуршав станком, мастер вернет вам флейту (**Helgak Flute**).

Обратитесь к продавцу в этом же магазине и купите у него три ушных тампона (**earplugs** — по 350 золотых каждый), которые предохраняют персонажа от акустического шока.

Возвращайтесь в **Helgak Port** и летите на Четвертую Оболочку. Сразу после приземления поговорите с пилотом, чтобы он доставил вас к Ядру.

Утоптанными тропами двигайтесь к **Mold Forest**. Если вы включите карту леса, то увидите, что его северная часть отрезана от южной (где находится ваш отряд) исполинскими вратами. Бегите на восток и выходите через верхний выход. В принципе, можете попытаться выйти и через нижний тоннель, но та местность, куда вы попадете, будет наполнена ядовитыми испарениями, и поэтому отряд немедленно вернется на исходную позицию. Впоследствии, когда будут найдены специальные газовые маски, мы еще вернемся сюда, но это будет не скоро... Очень не скоро...

Двигайтесь на восток, пока не набредете на большой красный цветок с закрытым бутоном. Чтобы он раскрылся, необходимо немного помузицировать — исполнить на флейте простенькую партию. Под чарующие звуки цветок распустится, обнажив взору святящееся чрево. Поместите сияющее соцветье в лампу и возвращайтесь в горные пещеры.

Идите в южную часть пещер. Перед выходом обязательно покрепче заткните персонажам уши (экипировать **earplugs**), а также восстановите до максимума здоровье и ману. Сохранить игру тоже будет не лишним.

После всех этих приготовлений ступайте в южный выход из пещер. Вашим противником будет... как бы поточнее выразиться... некое огненное существо. Его тело покоится в лаве, а три щупальца крепко цепляются за обод кратера.

Техника борьбы с этим уродом следующая. Как можно быстрее атакуйте щупальца заклинаниями. Лучше всего использовать водные атаки — для уничтожения щупальца требуется два «двойных» заклинания **Summon Sedna and Pilitak** и одно «одинарное» **Water Attack**. ТОРОПИТЕСЬ! Тварь обладает способностью восстанавливать свои щупальца, да и, кроме того, ее огненные и акустические атаки будут отнимать у персонажей немало хит-поинтов.

Победив огненного монстра и подобрав **Fire Fate Card**, идите к деревне, в которую вас не пускали существа с горящими в голове рунами. Чтобы завоевать их расположение и доверие, используйте лампу на столбах около входа. После этого поговорите со старейшиной и принимайте в отряд Баду — ОЧЕНЬ сильного и могучего воина.

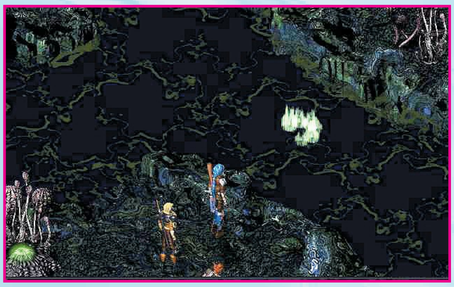
Отдохнув в сияющем желтом бунгало, отправляйтесь в лес. Подойдите к воротам, которые разделяют южную и северную части леса, и спросите Баду, что он о них думает... Когда путь будет свободен, идите на самый верх локации и выходите к шахтам.

В принципе, ничего интересного в шахтах не произойдет; разве что следует отметить стычки с огромными роботами, да освобождение соплеменников Баду. Зато сразу после шахт, которые состоят из двух локаций, вас ожидает очень серьезный противник.

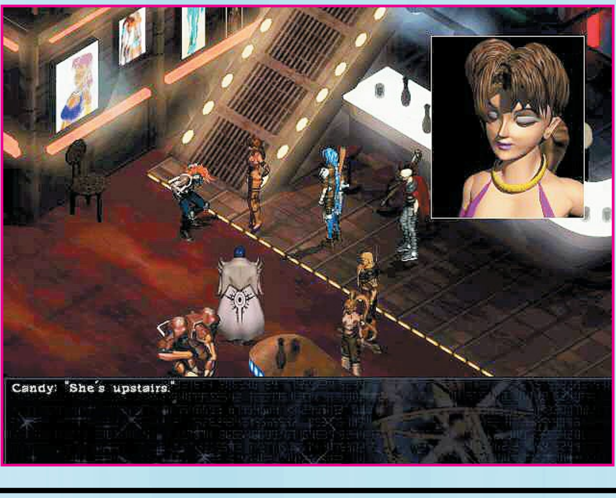
Перед выходом восстановите здоровье и хит-поинты до максимума, после чего сохраните игру. Вам предстоит одержать победу над огромным паукообразным монстром. Сделать это проще всего следующим образом: пять раз атакуйте его самой слабой атакой, после чего бейте самым сильным заклинанием по открывшейся физиономии. Лучше всего использовать для атаки комбинацию карт **Fire** и **Summon**. Проделав эту операцию три раза, вы одержите победу, причем награда будет поистине шикарной — несколько миллионов(!) единиц наличности и колоссальное количество очков опыта — персонажи прибавят сразу по три-четыре уровня!!!

Впрочем, такой щедрый подарок, скорее всего, будет устранен с первым же патчем. На форуме разработчики прозрачно намекали, что «некоторые боссы приносят слишком много всяких полезностей, что вносит сущес-









твенный дисбаланс в игру». И это воистину так — с тремя миллионами (а некоторым счастливчикам удалось получить даже более восьми миллионов золотых!) вы не будете испытывать дефицит наличных средств до самого финала игры. А это немного настораживает.

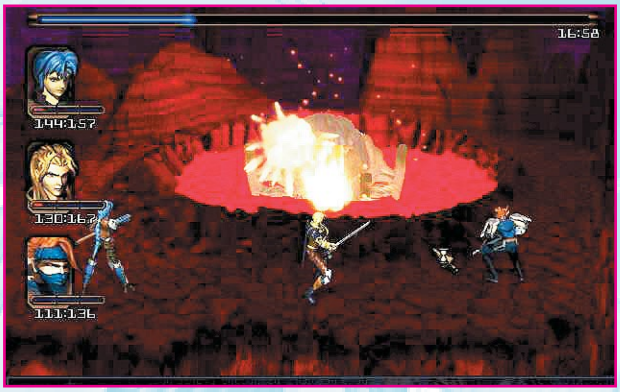
ГЛАВА ПЯТАЯ

Уже во второй раз Майя встречает новую главу в бессознательном состоянии — похоже, это становится хорошей традицией!

После вступительного ролика, который поведает вам о проделках Селины, приступайте к решительным действиям. Прежде всего подберите осколок линзы (**lens shard**), после чего выходите на глобальную карту и отправляйтесь в местечко под названием **Scumm Town**.

Город разделен на две части — **Barter Mall** (череда магазинчиков) и **Shipping Docks** (доки). Для начала загляните в магазины и прикупите предметы экипировки (в частности, **Shrapnell, SmllBlitzer** и др.), а также квестовый предмет — кусок мяса (**meat**). Кроме того, обязательно выясните, где находится татуировочный салон. Ну и, разумеется, поговорите со всеми жителями на всевозможные темы. Смысл бесед сведется к следующему — делами на Шестой Оболочке заправляет некий пират Коннор (**Connor**), которому регулярно отправляют девушек-рабынь в виде дани. Все рабыни имеют на теле специфические татуировки.

Получив такие жутковатые сведения, с мессией благородной мести отправляемся в доки (**Shipping Docks**). Напротив входа прямо на полу будет лежать дрель (**Drill**) — подберите ее. Потом поговорите сначала с охранником, а потом со служащим. Первый скажет, что для допуска к кораблям требуется специальный документ (**cargo manifest**), а второй торжественно объявит, что образец данного документа висит у него за спиной. Теперь пусть Арайм поговорит со служащим... и документ окажется у вас в кармане. Только не торопитесь показывать бумагу охраннику, так как к кораблям вы все равно пока не попадете.





Выходите из города и отправляйтесь к горному проходу (**Mountain Pass**). Оказавшись в пещере, задайте жару пиратам, после чего выходите на поверхность через восточный выход. На карте один из поворотов горной тропинки будет промаркирован красным цветом. В этом месте находится гнездо огромного насекомого, напоминающего осу-переростка. Убейте летающую тварь и заберите из гнезда яйцо (**Helgak Egg**). После этого сразу же просверлите в нем отверстие с помощью дрели (совместить два этих предмета в инвентаре). Смысл этих странных на первый взгляд манипуляций станет ясен чуть позже.

Вернитесь в пещеру и пройдите к западному выходу. Осмотритесь, отыщите сломанный топливный насос (**fuel plump**) и возьмите в закутке кольцо из контейнера. Больше здесь делать нечего, поэтому вновь идите в пещеру с пиратами и выходите из нее через северный выход.

Оказавшись на глобальной карте, прогуляйтесь до места под названием Одинокий Остров (**Lone Isle**), где находится резиденция злодея и работорговца Коннора. Увы, попасть на этот остров можно только с помощью воздушных транспортных кораблей, которые регулярно возят лидеру пиратов живую дань.

Теперь идите в юго-восточную часть Шестой Оболочки, где находится постоялый двор (**Pranno**). Там вас ждет приятный сюрприз — в таверне собрались все ваши спутники, включая вновь присоединившуюся Селину. Если требуется, то переформируйте команду и выходите из таверны. Поднимитесь немного наверх и сорвите мутно-зеленое растение (**antidote herb**), которое немедленно соедините с растолченной костью. В результате вы станете счастливым обладателем противоядия (**Mold Antidote**).

Возвращайтесь к горному проходу. Минуя пещеру пиратов, выходите на глобальную карту и идите к болотам (**Green Mire Swamp**) в южной части карты. Территория болот разделена на три секции — западную (**West Swamp**), восточную (**East Marish**) и южную (**South Mire**).

В восточной секции вы найдете еще одну птичку, а также омерзительных пиявок (**leeches**). Взять последних голыми руками не получится (нервам Майи можно только позавидовать!), поэтому сначала сконцентрируйте их внимание на мясе, после чего спокойно поме-



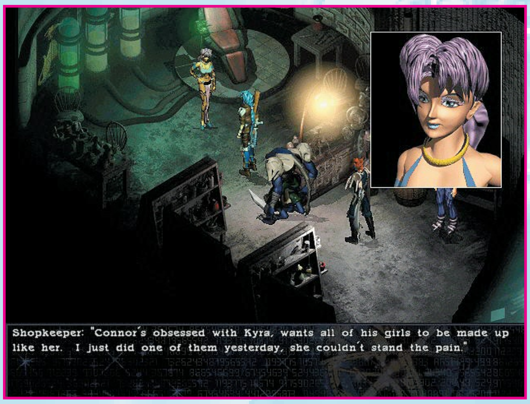














щайте в инвентарь копошащихся в кровавой каше тварей.

Западная секция примечательна растением с усыпляющим эффектом (**Sleep Plant**), которое произрастает в левом нижнем углу карты, а также гигантской водной тварью, обитающей в восточной части. Сорвите растение, соедините его с просверленным яйцом, в результате чего вы получите усыпляющую приманку (**Helgak Egg Drugged**). Киньте эту снедь твари, и как только она уснет, натравите на нее пиявок. После всех этих деяний у вас в инвентаре появятся пиявки с кровью водной твари (**Leeches Bloated**).

В последней секции болот вы повстречаете нового персонажа — киборга Лобо (**Lobo**). Любопытно, что лет десять назад этот киборг был человеком, но во время войны его корабль потерпел катастрофу, и весь экипаж, включая Лобо, погиб. Однако судьба сыграла с Лобо странную шутку — после смерти некий человек, которого киборг впоследствии будет считать своим отцом, перенес еще живой мозг Лобо в электронно-механическую оболочку стандартного боевого робота. Так наш герой превратился в киборга.

Лобо — благородный мятежник, ненавидящий Коннора всеми фибрами своей полуэлектронной души. Причина вражды тривиальна — киборг мстит за смерть своего отца, которого собственноручно убил лидер пиратов. Ради сведения счетов с Коннором Лобо готов на любые сделки и самые решительные действия.

Поговорите с киборгом и попросите его доставить вас на другие оболочки (у него есть воздушный корабль). Лобо будет не против, однако скажет, что без своего верного экипажа, плененного Коннором, он лететь не может. Условие простое — если вы вызволите из плена соратников, то корабль и его команда будут в вашем полном распоряжении.

И именно тут Майя предложит свой безумный план. Она в одиночку, переодевшись рабыней, попытается проникнуть в логово Коннора и освободить команду Лобо. А заодно и покончит с главой пиратов.

Киборг по достоинству оценит смелый план и предложит свою помощь. Он вручит девушке сигнальную ракету (**Flare**), с помощью которой она должна будет дать сигнал Лобо, который тут же прилетит на подмогу, прихватив с собой одного из спутников Майи. А потом все вместе они нанесут визит вежливости Коннору.

Что же, будем воплощать в жизнь установленную схему действий. Прежде всего вернемся к татуировщице в **Scumm Town** и попросим ее сделать одну из татуировок, которые делают рабыням. Владелица салона скажет, что это безумно болезненная операция, и некоторые из девушек просто умирают, не сумев перенести адские боли. Но вот если достать крови таври, обитающей на болоте, то она смогла бы, пожалуй, изготовить временные чернила, нанесение которых абсолютно безболезненно. Вот тут-то мы и подсунем ей пиявок, наполненных кровью болотного чудища. Ву а-ля, через несколько минут Майя будет готова к перевоплощению в рабыню.

После этой операции вновь возвращайтесь к Лобо и забирайте у него сигнальную ракету (**flare**) и ключ к докам (**dock key**). Со всем этим добром идите в **Scumm Town** и топайте прямиком к транспортным кораблям. Поговорите с охранником, дайте ему необходимые бумаги, а потом откройте дверь с помощью ключа, который дал вам Лобо. Счастливого пути, Майя! Да хранит тебя Создатель!

Итак, действуем в гордом одиночестве. После того как Майя вновь наденет свой привычный костюм, мгновенно превратившись из сексапильной жрицы любви в бесстрашную суровую воительницу, очищаем от охраны подземелье тюрьмы. Увы, освободить пленников пока не удастся, так как тюремные камеры будут надежно закрыты.

Собрав все барахлишко, спрятанное по сундукам, выходите в новую пещеру. Двигайтесь к южному выходу и выбирайтесь в следующую пещеру. Там перемещайтесь к выходу на востоке, который выведет вас к солнцу и свету. Оказавшись на поверхности, немедленно стреляйте сигнальной ракетой (возьмите ее из инвентаря и щелкните в произвольном месте экрана). Но! Сделайте это сразу, не отходя к правому краю экрана — иначе игра зависнет (баг будет исправлен в патче).

Когда прибудет подмога, возвращайтесь в пещеру и двигайтесь по открывшимся лазам. Возьмите в одном из сундуков синий ключ (**Blue Isle Key**) и возвращайтесь в предыдущую пещеру. Там используйте ключ на стенде с голубоватым экраном и пройдите в открывшийся проход. Из сундуков подберите красный ключ (**Red Isle Key**) и кое-что из предметов экипировки. Затем, предварительно дернув рычаг на востоке, возвращайтесь в южную пещеру.

Щелкните красным ключом на постаменте с сияющей полусферой и идите к выходу. Но прежде чем покинуть порядком надоевшие пещеры, восстановите до максимума здоровье и магическую энергию — ведь наших искателей приключений ждет встреча с Коннором. А Коннор, будьте уверены, противник нешуточный.

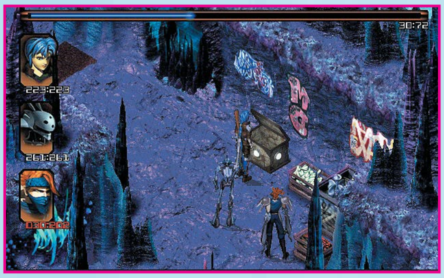
Не торопитесь атаковать лидера пиратов — обычной атакой его не проймешь. Тут нужно действовать хитростью. Обратите внимание на две пушки около трона, которые периодически обстреливают группу. Если использовать на любой из них три раза какую-нибудь магию (лучше всего дешевую водную), то пушка повернется и ударит по Коннору, нанося около полусотни единиц повреждений. Приблизительно после седьмого-восьмого поворота турелей с главным пиратом будет покончено.

После победы в вашем арсенале окажется новая карта — **Bless Fate Card**. Но это еще не все — обыщите опустевший трон злодея и заберите оттуда ключи от камер (**Cell Keys**), а также всевозможное полезное барахлишко.

Возвращайтесь в тюремную пещеру, освобождайте всех пленных из двух камер и бегите на поверхность к кораблю (восточный выход из второй пещеры).

Что же, друзья, вот и наступил ключевой момент игры. Часы сюжетной линии пробили половину пути, которая ознаменована получением в ваше полное распоряжение воздушного корабля. С помощью него можно не только произвольным образом перемещаться в пределах какой-либо Оболочки, но и перемещаться между любыми Оболочками без паспортов или манифестов. Игра, можно сказать, только начинается!

СИ *TACTIX*





КОДЫ PC,PS

Коды PC

Indiana Jones and the Infernal Machine

Чтобы активизировать режим кодов, нажмите [F10], после чего введите:

framerate показывает framerate
fixme решает проблему обработки полигонов (на случай, если Джонс где-нибудь застрянет)
endcredit авторы
makemeapirate просто прикол

Slave Zero

Во время игры нажмите [~], после чего введите:

/goodies – совершенствуется оружие
i win – выиграть миссию
/big ass – выйти из игры
/onass – отбрасывает игрока назад
/ouch – наносит повреждения игроку
/wilcox – действие этого кода неизвестно
/3prong – включить/выключить
/mission <Название> – перейти на миссию <Название>

Названия миссий:

CREDITS	M12_A
M00_INTRO	M12_B
M00_STARTUP	M12_C
M01_A	M13_A
M01_B	M13_B
M02_A	M13_C
M02_B	M14_A
M03_A	M14_B
M03_B	M14_C
M03_C	M15_A
M04_A	M15_B
M04_B	M15_C
M05_A	MULTI_4_CORNERS
M05_B	MULTI_ARENA
M06_A	MULTI_BOXOFUN
M07_A	MULTI_COMPLEX
M07_B	MULTI_DELTA_FAB
M07_C	MULTI_GRUDGE-MATCH
M08_A	MULTI_HOUSE-OFCHAN
M08_B	MULTI_JUNCTION
M08_C	MULTI_SLAYERTON
M09_A	MULTI_STREETS
M09_B	MULTI_THE_TOWER
M09_C	MULTI_TUNNELS
M11_A	
M11_B	
M11_C	

Коды PS

Championship Motocross Featuring Ricky Carmichael

Посмотреть видеоролик:

Введите «LIVE ACTION» в качестве имени, или пройдите игру на 125, 250 и 500 классах. Доступ к новой функции найдете в «Extras»

Все классы:

Введите «ALL EVENTS» в качестве имени

Все трассы:

Введите «DIRT TRACKS» в качестве имени

Режим больших голов:

Введите «GROSSE TETE» в качестве имени

Зеркальный режим:

Введите «OPPOSITE LUCK» в качестве имени, или пройдите игру в открытом классе «championship»

RC Stunt Copter

Выбор уровня:

На экране заставки нажмите ▼, ▲, ▶, ◀, (△), (×), (□), (○)

Получить золото:

На экране заставки нажмите ▼, ▲, ◀, ▶, (△), (×), (□), (○)

Больше очков:

На экране заставки нажмите L2, R2, L1, R1, (△), (○), (×), (□)

Посмотреть конечную заставку:

На экране заставки нажмите ▲, ▼, ◀, ◀, (×), (□), (△), (○)

Длинное имя:

На экране заставки нажмите ▲, ▼, ◀, ▶, (△), (×), (□), (○)

Um Jammer Jammy

Призовые уровни:

Пройдите любые два уровня в режиме сложности normal чтобы открыть доступ к режиму двух игроков (игра за **Lammi**).

Пройдите только что открытый режим, для доступа в «**2-игрока против Lammies**».

Пройдите игру в режиме одного игрока, чтобы открыть персонажа **Parappa**.

Пройдите игру за Parappa, чтобы открыть доступ к «**2-игрока Lammy Parappa**».

Пройдите только что открытый режим «**2-игрока против Lammy Parappa**».

Призовые уровни Parappa:

Пройдите игру, вернитесь на экран выбора уровней и жмите

Вправо пока не появятся призовые уровни.

Спец меню.

Успешно пройдите все уровни в игре, включая уровни **Lammy** и **Parappa**. Теперь выберите «Special» в основном меню. Это позволит. вам послушать всю музыку из игры, в то время как все герои будут танцевать.

Еще одно меню.

Загрузите игру, и как только **Lammy** появится на эране, перезагрузите приставку. Теперь должно появиться новое меню рядом с гитарой **Lammy**.

Anna Kournikova`s Smash Court Tennis

Посмотреть финальную заставку:

Когда на экране основного меню появится надпись «**Press Start**», быстро нажмите на втором джойстике ▲, ▲, ▲, ▲, ▼, ▼, ▼, ▼, ◀, ◀, ◀, ◀, ▶, ▶, ▶, ▶.

Bugs Bunny: Lost In Time

Все уровни (PAL):

На экране «**Era Selector**» зажмите L2 + R1 и нажмите (×), (□), R2, L1, (○), (×), (□), (□), (□).

Все морковки (PAL):

На экране «**Era Selector**» зажмите L2 + R1 и нажмите (×), (□), R2, L1, (○), (×), (□), (□), (○).

Посмотреть финальную заставку (PAL):

На экране «**Era Selector**» зажмите L2 + R1 и нажмите (×), (□), R2, L1, (○), (×), (○), (□), (○).

Knockout Kings 2000

Открыть новых боксеров:

Гаргулья.

Введите «**GARGOYLE**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Клоун.

Введите «**SHMACKO**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Чужой.

Введите «**ROSWELL**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

O — музыкант, написавший большинство саундтреков к игре.

Введите «**O**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Q-Tip.

Введите «**Q Tip**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Tim Duncan из San Antonio Spurs.

Введите «**TIM DUNCAN**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Marlon Wayans, комик.

Введите «**MARLON WAYANS**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Marc Ecko.

Введите «**MARC ECKO**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Jermanie Dupri.

Введите «**JERMANIE_DUPRI**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Ed Mahone.

Введите «**ED_MAHONE**» в качестве имени на экране создания боксера в режиме «**career**» Нажмите (○) на экране статистики, появляющемся перед боем, чтобы записать на карточку нового боксера в режимах **career** и **exhibition**.

Mission: Impossible

Все видеоролики, режим «**slow-motion**», турбо режим, и многое другое:

Секретное послание от программистов.

Введите «**TTOPFSECRETT**» в качестве пароля в «**Load Game**».

Все видеоролики.

Введите «**SEECOOLMOVIE**» в качестве пароля в «**Load Game**».

Режим «Slow-motion».

Введите «**IMTIREDTODAY**» в качестве пароля в «**Load Game**» и проигнорируйте появившуюся надпись «**Bad Password**».

Турбо режим.

Введите «**GOOUTTAMYWAY**» в качестве пароля в «**Load Game**» и проигнорируйте появившуюся надпись «**Bad Password**».

Суперпрыжок.

Введите «**BIONICJUMPER**» в качестве пароля в «**Load Game**» и проигнорируйте появившуюся надпись «**Bad Password**».

Отключить AI.

Введите «**SCAREDSTIFF**» в качестве пароля в «**Load Game**» и проигнорируйте появившуюся надпись «**Bad Password**».

Неизвестное.

Введите «**GOFIRSTFRAME**» в качестве пароля в «**Load Game**» и проигнорируйте появившуюся надпись «**Bad Password**».

Metal Gear Solid VR Missions

Как только появится логотип **Konami**, не дожидаясь начала вступительного ролика к игре, нажмите **Start**. На экране выбора поменяется картинка. Вместо изображения ниндзя в маске, мы наконец-то увидим ниндзя без маски.



Бондитизм



19 ноября в США стартовала 19-я же по счету картина про злоключения некоего Джеймса Бонда. Так уж сложилось, что именно этот экстравагантный, ироничный и невероятно оригинальный сериал превратился в настоящую икону современного кино. Выход очередного «Бонда» - настоящее событие. Каждая картина приносит все большую прибыль. И тем не менее, постоянно находятся те, кто говорит о близкой кончине агента 007. Сколько серий осталось ветерану? Возможно, ответ на этот зловещий вопрос мы сможем отыскать, пристально всмотревшись в мир кино о Бонде, про Бонда и, главное, вокруг Бонда. Сегодня в честь премьеры нового фильма The World Is Not Enough («Целого Мира Мало» в русском переводе), которая после США и Европы вскоре состоится и в России, мы расскажем вам и о трех других фильмах. О конкурентах, по крайней мере один из которых всерьез надеется отобрать корону главного шпионского триллера современности у закаленного в боях агента 007.

Entrapment

Студия: 20th Century Fox
Звезды: Sean Connery, Katherine Zeta-Jones.
Дата выхода в США на DVD: 23 ноября 1999

Отшумев весной и летом в кинотеатрах, теперь эта неординарная картина отправляется прямиком на домашнее видео (в том числе и в DVD формате), где ее ожидает непременный успех. В чем уловка? Во-первых, практически идеальное сочетание кинозвезд. Престарелый, но уважаемый Шон Коннери и невероятно раскрученная красотка Зета-Джонс не только оказываются прекрасной парочкой, но благодаря хитроумно (для типичного блокбастера, разумеется) закрученному сюжету попадают в такие ситуа-







ции, в которых за их взаимоотношениями становится весьма интересно следить. Сюжет легко сочетается с фразой «три копейки». На дворе, само собой, конец 1999-го, весь мир готовится отпраздновать «миллениум», а с особым трепетом к наступающему 2000-му году относятся сотрудники банков и прочих финансовых организаций... ничего особенного, все как всегда. Некий шотландский лорд, промышляющий на досуге воровством шедевров искусства, встречает некую молодую и талантливую воровку. Или это она его встречает... Неважно. Воровка нанята спецслужбами, чтобы поймать в «западню» вора. А точнее, наоборот... Тоже неважно. Важно лишь то, что после завершения финальных титров вы всю эту чепуху забудете, а значит, можно будет посмотреть кино еще раз. Картина снята в весьма динамичной манере, с хорошими пейзажами, забавными диалогами и прочими атрибутами качественного фильма, каждым кадром отвечающего за центы и доллары потраченного бюджета.

Thomas Crown Affair

Студия: MGM/United Artists
Звезды: Pierce Brosnan, Rene Russo
Дата выхода в США на DVD: 4 января 2000

«Афера Томаса Крауна» представляет интерес хотя бы потому, что фильм продюсировал (а вдобавок ко всему, еще и сыграл в нем главную роль) действующий Джеймс Бонд, Пирс Броснан. Критики сразу начали поговаривать о том, что Броснан-де «вырос» из своего стандартного амплуа, что ему надоело плясать под палку EON Productions (владельцев всех возможных лицензий на 007), что ему захотелось свободы. Однако, как показало время, старине Пирсу просто захотелось создать что-то свое, оригинальное. Не слишком дорогое, но желательно прибыльное. Фильм Thomas Crown Affair, вышедший на экраны кинотеатров прошедшим летом и достаточно успешно демонстрировавшийся в Москве, оказался именно таким проектом. Солидный, но не чудовищно большой бюджет в 50 миллионов долларов, великолепные декорации, всеобщая изысканность и чувство стиля и... сюжет, до боли напоминающий



вышеописанный шедевр от другого Джеймса Бонда. Вместо шотландского лорда - магнат-бизнесмен, а вместо страсти к прекрасному в качестве движущей силы обыкновенная скука избалованного высшим обществом ловеласа. Спецслужбы на месте. Все это снято с не меньшей изысканностью, чем в Entrapment, сдобрено солидной порцией мелодраматичной истории и несколькими откровенными эротическими сценами. Хорошая работа, твердая «четверка».

The World Is Not Enough

Студия: MGM/United Artists/Eon Productions
Звезды: Pierce Brosnan, титульная песня Garbage
Премьера в США: 19 ноября
Премьера в России: начало января

Очередной фильм об агенте 007 вызвал, наверное, самую противоречивую реакцию критиков. С одной стороны, практически все соглашаются, что Броснан наконец-то нашел свой стиль «игры в Бонда» и постепенно превращается в лучшего из многочисленных исполнителей этой роли (третий фильм подряд все-таки). С другой, критика единодушно разносит в пух и прах не только сюжетную линию (по большому счету там никаких изменений не происходило с самой первой серии), но и основное ядро картины - шутки и сцены массового насилия. «Все это уже было. И не раз» - центральное утверждение прессы и просто «продвинутых» зрителей. Остальные отвечают: «И что с того? Все рав-



F –фантастика ☠ –триллер ♥ –мелодрама M –мультфильм ☺ –комедия 💣 –боевик ⌖ –исторический







Mission: *Impossible* 2

Студия: Paramount
Звезды: Tom Cruise
Режиссер: John Woo
Премьера в США:
Июнь 2000

Сколь ожидаемым было возвращение непобедимого Арнольда Шварцнеггера на большой экран, столь же нетерпеливым было ожидание фанатов появления на нем же одного из самых популярных актеров современности Тома Круза. Отмучившись на съемочной площадке у самого Стенли Кубрика практически три года, Круз решил сразу же сняться в мощном зубодробительном блокбастере. Разумеется, ничего лучше второй части Mission: Impossible придумать было просто невозможно. Несмотря на очень солидный кассовый успех первой серии фильма (собственно, MI является римейком культового телесериала конца 60-х годов, который, кстати, начали недавно показывать и у нас), уверенности в полном успехе сиквела и начале по-настоящему серьезной борьбы с 007 у продюсеров не было, и поэтому для продолжения было решено использовать абсолютно все доступные ресурсы. Что включает 80 миллионов долларов бюджета (у The World Is Not Enough - 70), Тома Круза в главной роли, а культового Джона Ву в качестве режиссера. Весь фильм снимается в Австралии (туда вообще в последнее время активно повалили кинематографисты - красивейшая природа, незаезженные в чужих фильмах просторы, обилие опытных актеров и всеобщая дешевизна) и как раз сейчас подходит к финальной стадии съемок. Тем не менее, команда уже сварганила небольшой рекламный ролик, после просмотра которого у разных людей возникают совершенно различные чувства. Наша редакция, в подавляющем большинстве своем, завопила «Фуу-ууу, опять Матрица!». Это в ответ на оригинальную работу камеры и постановку драк. А я, честно говоря, порадовался: Джон Ву делает именно то, чем он занимается последние десять лет, и не оглядывается на моду. Разве это он виноват, что культовые теперь ребята братья Вачовски пересмотрели в свое время его гонконгских еще фильмов? Это не Матрица, это Джон Ву. А этот режиссер способен придать фильму множество совершенно новых качеств. Именно поэтому премьеру M:I2 пропускать не стоит. Благо у вас еще есть немного времени.



но ведь сделано качественно и увлекательно!». В общем, наверное, в этом и вся суть проблемы. Хочется посмотреть на те же события, мордобой и взрывы, что и в прошлый раз, но в другой последовательности и аранжировке? Пожалуйста. Не хочется - огорчаться никто не станет. Увы, в новом Бонде нет новых интересных персонажей. До газетного магната-злодея из Tomorrow Never Dies новому террористу очень далеко. В остальном порядок. В Америке The World Is Not Enough пока идет на рекорд в сериале по сборам. Стало быть, кино стало лучше. А может, зритель менее разборчив.

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев
при участии всей Редакции "Страны Игр"

MAGIC: *THE* GATHERING

ДОБРО *ПОЖАЛОВАТЬ!*

Друзья! Мы рады приветствовать вас в новой рубрике — "Настольные Стратегические Игры", которая прочно обоснуется на страницах нашего журнала в течение последующих нескольких месяцев.

Появление этой рубрики не случайно. Можно сказать, что идея ее воплощения буквально витала в воздухе на протяжении последнего времени. Причин было великое множество. Во-первых, настольные стратегические игры, давно пользующиеся огромной популярностью во всем мире, постепенно получают признание и у нас. Во-вторых, шквал ваших писем, где вы просите, требуете, взываете, заклинаете, ходатайствуете как можно больше рассказывать об этой теме, заставил нас всерьез задуматься и взяться за перо. В-третьих, как можно умолчать о бушующем океане страстей, который готов разлиться и затопить все помещения редакции, когда добрая половина сотрудников самозабвенно играет в **Magic: The Gathering**?!

Итак, прозвучало ключевая фраза — **Magic: The Gathering**. Наверняка вы уже слышали об этом, без преувеличения, феномене, который завоевал сердца миллионов людей во всех уголках земного шара. Возможно, что вы хорошо знакомы с особенностями этой игры и участвуете в официальных турнирах. А быть может, для вас это пустой набор звуков, который пока не вызывает ровным счетом никаких эмоций. Собственно, это не важно. Мы не ставили перед собой задачу составить формальную статью, где рассказали бы о принципах игры и ключевых правилах и поставили бы на этом смачную точку. Нет, это было бы слишком нечестно по отношению к вам, наши уважаемые читатели. Поэтому мы решили сделать более глубокий и, как нам кажется, правильный ход. Мы решили создать в рамках журнала Клуб.

Клуб — это не просто цикл статей, объединенных одной темой. Основная концепция любого Клуба заключается в постоянном общении и обмене опытом между его участниками. Без этого существование Клуба становится бессмысленным. А это означает, что мы ждем от вас любую реакцию в любой форме. Появятся вопросы (а они обязательно появятся) — смело задавайте. Зародились предложения — великолепно, будем вместе обдумывать. Назрела критика — сколько угодно, выслушаем без ненужных обид и примем к сведенью. В общем, пишите, пишите и вновь пишите.

Обещаем, что ни одно письмо не оставим без внимания. Если вдруг нам не хватит опыта или знаний, чтобы ответить на поставленный вопрос, то тогда обязательно обратимся к профессионалам из компании "Саргона". К слову, без участия "Саргоны", которая является официальным представителем компании Wizards Of The Coast в России, вряд ли бы появился наш Клуб. Мы выражаем сотрудникам компании искреннюю благодарность за их помощь и всестороннюю поддержку.

Теперь раскроем наши планы на будущее. Сразу оговоримся, что они могут корректироваться и изменяться — все зависит от того, как вам придется по вкусу та или иная идея. Еще раз подчеркиваем, что рубрика строится на непрерывном общении и на прочно установленной обратной связи. Итак, наше видение будущего. Во-первых, подробно рассказать о главном виновнике появления Клуба — игре **Magic: The Gathering**. Во-вторых, ни в коем случае не зацикливаться только на этой игре. Ведь помимо нее существует целая вереница замечательных карточных игр, некоторые из которых вполне сопоставимы по мировой популярности с **Magic: The Gathering**. Другой вопрос, насколько они известны в России... Но это уже отдельная тема для беседы.

Ну а пока, в нескольких вводных статьях, мы расскажем вам все, что знаем о **Magic: The Gathering**. Начнем, разумеется, с изложения правил, причем постараемся не обрушивать на вашу голову сразу безумный поток информации, а будем вводить в курс дела постепенно — от общего к частному, от простого к сложному, от тривиального к нюансам. Но, честно говоря, научить профессионально играть в **Magic: The Gathering** мы при всем своем желании вряд ли сможем. Верный путь — если журнал послужит некой базой для ваших знаний, которые будут углубляться советами более опытных игроков. Проще говоря, чтобы научиться хорошо играть, нужно, прежде всего, играть.

Но, тем не менее, мы сделаем все возможное, чтобы посвятить вас в таинство **Magic: The Gathering**. Да, бесспорно, игра сложная, многогранная, интеллектуальная. Но все время, потраченное на ее освоение, кажется смешным по сравнению с бесконечными часами неповторимого удовольствия от игры. И это не пустые слова, будьте уверены!

МАТЧАСТЬ

Magic: The Gathering в том виде, в котором она сейчас торжественно шествует по миру, появилась в 1993 году, т.е. почти семь лет назад. Ее прототип был разработан нью-йоркским математиком Ричардом Гэрфилдом (Richard Garfield) приблизительно за два года до первого официального представления игры.

В оригинале жанр **Magic: The Gathering** определяется как "Коллекционная Карточная Игра" (**Collectible Card Game**). Давайте раскроем смысл этого немного витиеватого определения и сначала определимся с "карточной игрой". Тут никаких подвохов нет — **Magic: The Gathering** берет свои основы от таких карточных столпов, как бридж или преферанс. Причем, по части проработанности и насыщенности **Magic: The Gathering** может легко поспорить с ними, а по части непредсказуемости игровых ситуаций и динамичности — во много раз их превосходит.

А вот как понимать слово "Коллекционная"? Здесь требуется отдельное пояснение. **Magic: The Gathering** не навязывает игру какой-то конкретной жестко определенной колодой. Больше того, основная прелесть игры заключается именно в составлении собственных колод. А выбирать есть из чего — на данный момент уже существуют тысячи уникальных карт, и их число постоянно растет! Причем каждая карта, даже если отвлечься от ее игровой ценности, — это, как минимум, потрясающей красоты иллюстрация. По этой причине собирать карты **Magic: The Gathering** можно хотя бы за великолепное оформление. Отсюда и название — "коллекционная".

Но, разумеется, основная ценность карт заключается все же в их игровых качествах. Сейчас выпускается множество наборов, которые объединяют в себе как случайные подборки карт, так и тематические наборы. Кроме этого постоянно обновляются и трансформируются правила самой игры, т.е. меняется игровая механика. Мы будем рассматривать Шестую Редакцию (последнюю на данный момент), которая является в полном смысле классической.

ИГРОВАЯ *МЕХАНИКА* ШЕСТОЙ *РЕДАКЦИИ*

ОСНОВЫ *И* ИДЕОЛОГИЯ

Итак, разобравшись с псевдоисторической частью, приступим к самой сокровенной части **Magic: The Gathering** — игровой механике. Другими словами, мы расскажем об основной цели игры, о средствах, которыми достигается эта цель, и о том, как надо использовать данные средства.

Как ни странно, но начинается игра даже не с покупки набора карт. Прежде всего, нужно найти, как минимум, одного оппонента. И только потом, вооружившись колодой, приступать к игре. Впрочем, памятуя о том, что

СЛОВАРИК

Даже если вы ну совершенно не знаете английского, то это не должно стать препятствием для освоения **Magic: the Gathering**. Мы собрали в нижеследующем словарике основные слова и выражения, которые наиболее часто встречаются в текстовом поле карты. По идее, в подавляющем большинстве случаев (порядка **95%**), пользуясь этим словарем, вы без труда разберетесь в том, что можно сделать с помощью той или иной карты.

Ability — способность (указывается в текстовом поле карты)
Able — способно
Activated ability — активизируемая способность, для использования которой необходимо заплатить указанную цену
Additional — дополнительное
After — после
All — все
Among any number — среди любого числа
Artifact — артефакт
As many — столько
As though — как будто, словно
At beginning — в начале
At random — случайным образом
At the end — в конце
Attack — атаковать
Attacker — нападающий
Attacking — атакующее
Basic land — базовая земля
Black — черный
Block — блокировать, **blocking** — блокирующее, **blocked** — блокированное, **unblocked** — неблокированное
Blue — синий
By only one (**two, three**...) — только одним (двумя, тремя...)
Can — может, **can't** — не может
Card — карта
Choose — выбрать
Color — цвет
Colorless — бесцветное
Combat — сражение
Combat damage — повреждения, полученные во время сражения
Comes into play — входить в игру (выкладывать на стол)
Common — обычная карта, символ расширения которой имеет черный цвет
Control — контролировать, распоряжаться (все, что находится на столе)
Converted cost, cost — стоимость заклинания
Counter — отменять
Creature — существо
Damage — повреждение
Deal — делает (наносит)
Defending player — обороняющийся игрок
Destroy — уничтожить (отправить со стола на кладбище)
Difference — разница
Discard — сбросить карту (отправить из руки на кладбище)
Divided any way you choose — разделяйте, как вам будет угодно
Do so — делать это
Doesn't cause — не нужно
Draw — взять карту
Each — каждый
Effect — эффект
Eight — восемь
Empty — опустошать
Enchanted — заклятый
Enchantment — заклятие
Enchantment creature — заклятие существа
Enchantment land — заклятие земли

Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)

Equal — равный
Except — кроме
Exchange — поменять
First strike — способность первого удара (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ)
Five — пять
Flavor text — художественный текст (наклонный текст в текстовом поле)
Flip a coin — подбросить монетку
Fly — летать
Flying — способность летать (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ)
Followed by — вслед за
Forestwalk — знание лесов
Four — четыре
Gain — получать
Get — получить
Graveyard — кладбище
Green — зеленый
Hand — рука
Haste — способность нападать и поворачиваться с первого хода (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ)
Highest — наибольший
In any order — в любом порядке
In play — на столе (не в руке, не на кладбище и не в библиотеке); синоним — "в игре"
Instant — мгновенное заклинание
Instead — вместо
Islandwalk — знание островов
It — это
Land — земля
Landwalk — знание земель
Less — меньше
Lethal damage — смертельные повреждения (достаточные для уничтожения существа)
Library — библиотека
Life — жизнь
Look — смотреть
Lose the game — проиграть
Main phase — главная фаза
Mana — мана
Mana ability — способность создания маны
Mana burn — ожог (от излишка маны в резерве)
Mana pool — резерв маны
May — можете (по желанию)
Mountainwalk — знание гор
Mulligan — страховка (пересдача исходной руки с набором на одну карту меньше)
Nine — девять
Of your choice — по вашему выбору
On the bottom — снизу
On the top — сверху
One — один
Only — только
Other — другой
Otherwise — в противном случае, в обратном случае
Own — владеть
Owner — владелец
Pass — пасовать (отказаться от каких-либо действий, имея приоритет)
Pay — платить
Permanent — объект (карта, находящаяся в игре)
Permanently — постоянно (до тех пор, пока эффект не будет отменен)
Phase — фаза
Play — применить (ввести в игру, активировать и т.д.)
Player — игрок
Power — сила (первая цифра в дроби в правом нижнем углу карты)
Prevent — предотвращает
Priority — приоритет
Protection — защита
Put — положить
Put into play — ввести в игру
Rare — редкая карта, символ расширения которой имеет золотой цвет
Red — красный
Regenerate — регенерировать
Remove from game — вывести из игры (не отправить на кладбище, а вообще убрать карту и забыть о ней до конца игры)
Respond (**response**) — ответить (ответ)

Magic: The Gathering завоевывает в России все большую популярность, поиск оппонента не составит большого труда. Да и с покупкой карт проблем нет — за это сердечное спасибо компании "Саргона".

Но предположим, вы подыскали себе противника и пообещали "порвать его в **Magic: The Gathering**, как Бобик тряпку". Как реализовать это обещание? Прежде всего, разжиться, как минимум, шестьюдесятью картами. В принципе, число карт может быть и другим, но поскольку мы выбрали за основу последний официальный свод правил — Шестую Редакцию, то будем придерживаться его канонов. Но при этом всегда держите в памяти, что правила могут практически неограниченно варьироваться при обоюдном согласии сторон. Проще говоря, с друзьями в "домашних условиях" вы можете издеваться над официальной игровой механикой как вам будет угодно, а то и выдумать свою собственную. Тут ограничений нет. Но коли вы решитесь попробовать свои силы в официальных турнирах или соревнованиях по **Magic: The Gathering**, то извольте строго соблюдать все условия и правила той или иной Редакции. Поэтому в любом случае знать свод правил будет очень и очень полезно.

Название "**Magic: The Gathering**" неспроста начинается со слова "**magic**", т.е. "магия". Дело в том, что процесс игры — это не просто шуршание бумажками, сопровождающееся записью цифр, а поединок двух могущественных и мудрых магов. Каждый маг стремится уничтожить своего врага. Делает он это с помощью изощренных и разнообразных заклинаний. Жизнь мага (или его здоровье — какой термин вам больше нравится) первоначально составляет **20** единиц. Проигравшим считается тот волшебник, жизнь которого достигла нулевой отметки или перевалила за нее. Но это не единственный вариант поражения. Поскольку игроки являются магами, то первоосновой для их доминирования является библиотека с заклинаниями (стопка карт). Если вдруг библиотека мага окажется пуста при необходимости взять из нее карту, то он считается проигравшим.

Игровая колода, как это ни банально прозвучит, состоит из карт. Карты, в самом общем случае, бывают двух основных типов — земли (lands) и заклинания (spells). Прежде чем заниматься дальнейшей классификацией, давайте внимательно изучим карту-заклинание.

КАРТА — *ЧТО* ЕСТЬ *ЧТО*



❶ — Название карты, которое всегда присутствует в левом верхнем углу. Важно помнить, что если название карты упоминается в текстовом поле (5), то это упоминание относится к данной конкретной карте, даже если в игре присутствуют другие такие же карты. В нашем случае, карта называется **Archangel**.

❷ — Цена, которая измеряется маной. Каждый значок показывает, что вы должны затратить единичку маны ДАННОГО типа. Цифра в кружке говорит о том, что нужно заплатить указанное число единиц ЛЮБОГО типа маны. Для нашего случая цена карты равна двум единицам маны белого цвета и пяти единицам маны любого цвета.

❸ — Тип карты. Здесь указывается, к какому из шести основных видов (см. следующий раздел) относится данная карта. **Archangel** является существом (**creature**).

❹ — Символ расширения. Данный символ показывает, к какому из расширений (**expansion**) относится карта. В нашем случае вы видите римскую цифру шесть, что говорит о принадлежности **Archangel** к комплекту **Classic** (Шестая Редакция). Символ расширения может быть трех цветов — черного, серебряного и золотого, что говорит о редкости данной карты. Черная — обычная, серебряная — необычная, золотая — редкая карта.

❺ — Текстовое поле, в котором указывается способность (или способности) карты. Помимо этого, в текстовом поле нередко размещается художественный текст, выделенный курсивом. Художественный текст служит исключительно для создания антуража, и в отличие от текста способностей, никакого влияния на игру не оказывает.

❻ — Коллекционный номер. Через дробь записаны соответственно порядковый номер данной карты в расширении и общее число карт в этом расширении. Никакой функциональной нагрузки для игрового процесса это поле не несет, и единственным его назначением является упрощение коллекционирования карт.

РАЗНОВИДНОСТИ *КАРТ*

Разумеется, наше предыдущее деление карт на земли и заклинания было очень уж обобщенным. Теперь, зная о том, какие обозначения присутствуют на карте, можно выделить более четкие разновидности карт.

Итак, все карты делятся на шесть типов:

1. Земля (**land**). Земли обычно служат источником маны. Мана — это основа для применения любых заклинаний; можно также сказать, что это некий аналог денег — за использование заклинания вы "платите" указанное количество маны. К базовым землям относятся: равнины (**plains**), острова (**islands**), болота (**swamps**), горы (**mountains**) и леса (**forests**). Все остальные земли — не базовые.

2. Существо (**creature**). Карты данного вида являются заклинаниями для вызова существ. Существо обладает способностью атаковать и блокировать атаки вражеских существ. В отличие от других типов карт, существа обладают силой (**power**) и здоровьем (**toughness**). Эти характеристики указаны в виде дроби в правом нижнем углу карты, при этом первое число обозначает силу, а второе — здоровье. Сила — это число повреждений, которое наносит существо, а здоровье — это число повреждений, достаточное для уничтожения существа.

3. Волшебство (**sorcery**). Данный тип карт представляет собой "одноразовое" магическое заклинание. Игрок может применять такие заклинания только в определенную фазу своего хода.

4. Мгновенное заклинание (**instant**). Такие карты действуют как и карты волшебства, но могут применяться во время хода противника, в ответ на его заклинания, и во многих других ситуациях.

5. Заклятие (**enchantment**). Опять же эти карты аналогичны картам волшебства, за исключением того, что после применения они остаются в игре. Заклятия подразделяются в зависимости от цели их действия. "Самостоятельные" заклятия (enchantment) выкладываются как существа или артефакты, а заклятия земель (**enchant land**) и заклятия существ (enchant creature) выкладываются на соответствующие типы карт. Два последних вида заклятий не могут существовать без заклинаемой карты, и если она уходит со стола, то вместе с ней уходят и наложенные заклятия.

6. Артефакт (**artifact**). К картам данного типа относятся волшебные предметы, которые после применения остаются в игре. Эффект от действия артефактов может быть самым различным. Существуют артефактные существа (artifact creature), на которых распространяются все правила, действующие как на существ, так и на артефакты.

НАЧАЛЬНАЯ *РЕКОГНОСЦИРОВКА* И ТОПОПРИВЯЗКА

Игра начинается, как и большинство других карточных игр, с перемешивания колоды. После этого сдайте себе семь верхних карт. После этих незамысловатых действий займитесь подготовкой поля боя для предстоящего сражения.

Прежде всего найдите место для колоды, в которой после начальной раздачи должно остаться ровно пятьдесят три карты. Это будет вашей библиотекой (**library**). Важно помнить, что все карты в библиотеке должны лежать аккуратной стопкой рубашкой вверх. Смотреть содержимое библиотеки и перемешивать ее нельзя, за исключением особых случаев (например, при вызове определенных заклинаний).

Розданные семь карт переходят в руку игрока. Отсюда вытекает и название игровой зоны — рука (**hand**). Эти

Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)

карты, как и в любой другой карточной игре, лучше держать подальше от игриво-любопытных взглядов противника. Собственно, эти карты и являются вашим активом — именно с руки вы можете выкладывать земли, применять волшебство, вызывать существ и т.д.

Неплохо высвободить место для выкладывания карт (земель, существ, заклятий и артефактов). Оно лаконично называется столом (in play). В принципе, расположение карт на столе может быть выбрано произвольно, но при этом оппонент должен четко видеть все ваши карты.

От последней игровой зоны тянет мраком и холодом. Называется она кладбищем (**graveyard**). Сюда отправляются все ваши уничтоженные на поле брани существа, использованные мгновенные заклинания и волшебства, также прочие карты, которые были тем или иным образом уничтожены. Помещение в могильник не означает полное исключение карты из игры — с помощью специальных заклинаний (например, **Raise Dead**) ее можно вернуть назад. Все карты на кладбище лежат лицевой стороной вверх, и любой игрок может в любой момент посмотреть его содержимое.

Заканчивая этот раздел, нужно сказать, что каждый игрок обладает уникальными игровыми зонами. Другими словами, у каждого из игроков — свое кладбище, своя библиотека, своя рука и т.д.

ДЕЙСТВУЕМ!

Давайте разберемся, а что мы, собственно, можем делать во время игры. Для этого сначала определимся с некоторыми важнейшими игровыми понятиями и терминами. Это необходимо для того, чтобы общаться "на одном языке" и четко понимать игровую механику. Итак, приступим.

Мана (mana). Наверное, вы уже поняли из предыдущего текста, что мана — это "расходный материал" для заклинаний. В **Magic: The Gathering** существует пять "цветных" типов маны — красная, зеленая, синяя, черная и белая, а также бесцветный тип. Ману производят в первую очередь земли (при повороте), а также некоторые существа, заклинания и т.д., но основным источником являются все-таки земли. Таким образом, число выложенных земель и определяет большей частью ваш запас маны.

Поворот (**tap**) — на карте обозначается значком со стрелочкой в виде буквы "г". Повернутая на девяносто градусов карта (можно вращать как по часовой стрелке, так и против), означает, что она была использована. Например, земли поворачиваются для получения маны, существа — для атаки и т.д. За ход карта может быть повернута только один раз. В начале каждого хода все повернутые карты разворачиваются (**untap**) в исходное состояние.

Способность (**ability**). Многие существа, заклятия, артефакты, земли обладают некоторыми аналогами заклинаний, которые и называются способностями. Их указывают в текстовом поле обычным шрифтом. Помните, что способности какой-либо карты могут применяться только тогда, когда она выложена на стол.

Какие бывают способности? Например, **Anaba Bodyguard** — существо со способностью **First Strike** (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ), а заклятие **Castle** — дает всем вашим не повернутым (**untapped**) существам две единички к здоровью (**toughness**).

Способности делятся на три типа. Активизируемая способность (**activated ability**) — способность, которую вы можете применить за определенную плату. Такие способности обозначаются на карте как "цена: действие". Их можно применять практически в любое время, точно так же, как и мгновенные заклинания (**instant**). Применять активируемые способности может только распорядитель (т.е. владелец карты). Приведем несколько типичных примеров таких способностей. Карта **Anaba Shaman** за поворот и единичку красной маны (это и есть стоимость активации) делает одно повреждение выбранному оппоненту или существу (а уж это действие способности). Карта **Daraja Griffin** уничтожает выбранное черное существо (действие), если вы приносите эту карту в жертву (стоимость).

Условные способности (**triggered ability**). Все способности, которые срабатывают при определенных ситуациях или в определенных условиях. Признаком таких способностей являются слова "Когда" (**When**), "В случае" (**Whenever**) и "При" (**At**), с которых начинается описание способности в тестовом поле карты, причем в начале указывается условие срабатывания способности, а затем ее действие. Равно как и активизируемые способности, условные способности работают как мгновенные заклинания (**instant**). Важно понимать, что условная способность срабатывает АВТОМАТИЧЕСКИ, независимо от игроков, при соблюдении указанных условий. От нее нельзя отказаться! Сколько раз данное условие выполняется, столько раз и срабатывает данная способность! Например, заклятие **Insight** предписывает (т.е. заставляет в обязательном порядке) игроку брать каждый раз карту при применении оппонентом заклинания зеленого цвета.

Статическая способность (**static ability**). Способность карты, которая действует все время, пока последняя лежит на столе. Например, мы накладываем заклятие **Feast of the Unicorn** на какое-либо существо. Пока карта лежит на столе, это существо получает четыре единички к силе. По такой же схеме действует и рассмотренная выше карта **Castle**.

Приняв во внимание все эти термины, рассмотрим несколько основных правил **Magic: The Gathering**, которые определяют основы применения способностей и заклинаний.

Золотое правило **Magic: The Gathering** гласит: если текст на карте и правила противоречат друг другу, то предпочтение отдается тексту карты. Например, существо Giant Spider не обладает свойством полета (**flying**), однако в тексте этой карты сказано, что оно может блокировать летающих существ. Значит, хотя это и противоречит основным правилам, это существо МОЖЕТ блокировать летающих существ противников.

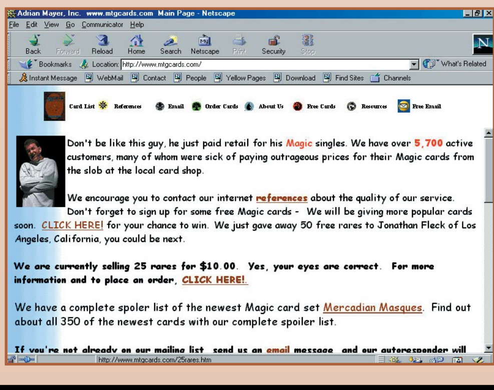
Теперь о том, как рассматривается очередность заклинаний. Нередко складываются ситуации, когда в ответ на какое-либо заклинание противник применяет контрзаклинание (мгновенное заклинание или способность). В свою очередь, игрок может вновь применить заклинание (опять же мгновенное заклинание или способность) в ответ на это контрзаклинание и так далее. В итоге все примененные заклинания выстраиваются в так называемую цепочку. Для наглядности можете представить, что поочередно выкладываемые противниками карты кладутся в стопку одна на другую.

Как же определить финальный эффект всей этой вереницы магических изысканий противоборствующих волшебников? В таких случаях применяется правило, которое гласит, что заклинания рассматриваются (т.е., по сути, действуют) в обратном порядке. Другими словами, ответ рассматривается первым.

Приведем несколько примеров. Пусть противник применяет заклинание **Shock** (наносит две единицы повреждений выбранному существу или противнику) и назначает целью ваше существо **Longbow Archer** с характеристиками **2/2** (сила/здоровье). Этих повреждений достаточно, чтобы его уничтожить. Но в ответ вы применяете на это существо мгновенное заклинание Giant Growth, которое дает существу до конца хода по три единички к силе и здоровью (+3/+3). На этом обмен магическими любезностями оканчивается. Теперь проанализируем, что же произошло. По вышеуказанному правилу сначала будет рассмотрено заклинание **Giant Growth**, которое изменяет характеристики нашего существа до **5/5**. А после этого рассматривается **Shock**, который наносит существу с характеристиками **5/5** две единички повреждений. В итоге существо остается живым. А теперь обратная ситуация — сначала применяется **Giant Growth**, а затем — **Shock**. Первым рассматривается **Shock**, который УНИЧТОЖАЕТ **Longbow Archer**. Существо отправляется на кладбище, а последующее заклинание **Giant Growth** ДЕЙСТВУЕТ на пустое место.

Другой, чуть более замысловатый пример. Предположим, вы вызываете существо **Scaled Wurn** — дорогое существо, стоимостью **8** единиц маны (**7** бесцветной и **1** зеленая). Обратите внимание, что вызов существа — это заклинание! Противник в ответ применяет дешевое мгновенное заклинание **Counterspell** (стоит **2** единички синей маны), которое отменяет ваше закли-

Rest — остаток
Return — вернуть
Reveal — показать (всем оппонентам)
Rounded up — округлить в большую сторону
Sacrifice — принести в жертву (отправить со стола на кладбище)
Search — найти
Seven — семь
Shuffle — перемешать
Single — одиночный
Six — шесть
Sorcery — волшебство (тип заклинаний, которые могут применяться только во время вашей главной фазы при наличии приоритета и пустой цепочке)
Source — источник
Spell — заклинание
Spend — тратить
Stack — цепочка (очередь заклинаний и способностей)
Static ability — статическая способность (действует от вступления объекта в игру до его выхода из игры)
Still — все еще, до сих пор
Swampwalk — знание болот
Tap (**tapped**) — поворачивать (повернутое)
Target — цель (назначается по чьему-то выбору)
Ten — десять
Text box — текстовое поле (квадрат с текстом в нижней части карты)
The next time — в следующий раз
This turn — в этом ходу
This way — таким образом, таким способом
Three — три
To itself — самому себе
Token — фишка (любой предмет, обозначающий существо; при выходе отправляется не на кладбище, а выводится из игры)
Toughness — здоровье (вторая цифра в дроби в правом нижнем углу карты)
Triggered **ability** — условная способность (включается при наступлении определенного события)
Turn — ход
Two — два
Type — тип
Unblockable — не блокируемый
Unblocked — незаблокированный
Uncommon — необычная карта, символ расширения которой имеет серебряный цвет
Under your control — под вашим управлением
Unkeep step — этап подсчета (второй этап начальной фазы, предшествующий этапу взятия карты)
Unless — разве только, за исключением
Untap (untapped) — развернуть (развернутое, не повернутое)
Untap step — этап разворота (первый этап начальной фазы)
Until end — до конца
Up to — до, вплоть до
Wall — стена (не может атаковать)
Was (were) — был
Wasn't (weren't) — не был
When — когда
Whenever — в случае
White — белый
With — с
Without — без
Would deal — будет делать, будет наносить
X — число, которое выбирается распорядителем карты
You (**your**) — вы (ваше)



Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)

нание. Вы же, в свою очередь, используете **Counterspell** на последнее заклинание противника, тем самым отменяя отмену. В итоге **Scaled Wurn** все же будет вызван, но уже за несколько большую цену.

Случаются, разумеется, и намного более сложные ситуации, которые бывает очень не просто распутать и разобраться, какое же заклинание когда действует. Тут лучше всего обратиться за советом к профессионалам.

Существуют и исключения из правила рассматривания заклинаний в обратном порядке. Первое — земли не являются заклинаниями и, следовательно, не попадают в цепочку. Т.е. их выкладывание происходит независимо и немедленно. Второе — способность (не заклинание!) производить ману также не попадает в цепочку. Третье исключение, которое минует цепочку, — это статические способности, действующие постоянно, пока карта находится на столе.

СТРУКТУРА *ХОДА* — ОТ *А* ДО *Я*

Предположим, вы посмотрели карты в руке и решили, что данный расклад вас не устраивает. Причины могут быть любые, например, вас может не удовлетворить количество пришедших земель. Тогда вы берете страховку и производите пересдачу, раздав на одну карту меньше. Если опять фортуна отвернется от вас — еще одна пересдача, но вновь на карту меньше и т.д.

После этого нужно определиться, кто ходит первым, после чего ходы будут производиться всеми игроками поочередно. Этот вопрос можете решать как угодно — все зависит от фантазии и доступных средств. Можете кинуть спичку, а можете вытянуть монетку. ;) Игрок, который ходит первым, на первом ходу пропускает этап взятия карты (что это за этап — смотрите ниже). Это сделано для уменьшения преимущества первого хода.

А теперь — собственно структура хода. Учтите, что она жестко определена и регламентирована, и на ней основана вся игра. Поэтому рекомендуем уделить ее изучению самое пристальное внимание.

Каждый ход состоит из пяти последовательных фаз, причем каждая фаза имеет место быть не зависимо от того, происходят ли в ее время какие-либо события. Некоторые фазы подразделяются на более короткие составляющие — этапы.

1. Начальная фаза (**beginning phase**). Состоит из трех этапов.

ПРЕИМУЩЕСТВА/*НЕДОСТАТКИ* ЦВЕТОВ

Каждый из пяти видов магии имеет определенные преимущества и недостатки по сравнению с другими. Конкретный выбор того или иного цвета или комбинации цветов зависит от ваших предпочтений и применяемой тактики. Ниже приведены сравнительные характеристики всех пяти школ магии, взятые с официального сайта компании "Саргона".

КОНТРОЛЬ *НАД* ЗАКЛИНАНИЯМИ

Способность сдерживать заклинания противника и своевременно реагировать на них.

ПРЯМЫЕ *ПОВРЕЖДЕНИЯ*

Непосредственное нанесение повреждений оппоненту или его существам.

СУЩЕСТВА/*ЗАКЛЯТИЯ* ДЛЯ *СУЩЕСТВ*

Баланс количества и качества, полезные способности, стоимость; дополнительные способности существ.

УВЕЛИЧЕНИЕ *ЖИЗНИ*+ ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ *ПОВРЕЖДЕНИЙ*

Возможности по восстановлению жизни и защите существ.

УНИЧТОЖЕНИЕ *АРТЕФАКТОВ/* ЗАКЛЯТИЙ

Уничтожение артефактов/заклятий оппонента за разумную стоимость.

УНИЧТОЖЕНИЕ *ОДИНОЧНЫХ* СУЩЕСТВ/ *ГЛОБАЛЬНОЕ* УНИЧТОЖЕНИЕ *СУЩЕСТВ*

Без комментариев.

УНИЧТОЖЕНИЕ *РЕСУРСОВ*

Лишение противника земель и карт в руке.

Оценки по категориям будут ставиться относительно друг друга, чтобы как можно более точно отразить игровой баланс.

БЕЛЫЙ *ЦВЕТ* (WHITE):

Контроль над заклинаниями — 2
Прямые повреждения — 0
Существа/заклятия для существ — 3/3
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 4
Уничтожение артефактов/заклятий — 3/4
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 1/3
Уничтожение ресурсов — 0
Итог: Замечательное сочетание хороших существ, заклятий для них и возможности без труда справляться с артефактами и заклятиями оппонента.

ЗЕЛЕНЫЙ *ЦВЕТ* (GREEN):

Контроль над заклинаниями — 1
Прямые повреждения — 1
Существа/заклятия для существ — 6/4
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 3
Уничтожение артефактов/заклятий — 2/2
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 0/1
Уничтожение ресурсов — 2
Итог: Самые лучшие, сильные, универсальные и недорогие существа во всей игре, которые становятся еще лучше с помощью полезных заклятий.

КРАСНЫЙ *ЦВЕТ* (RED):

Контроль над заклинаниями — 0
Прямые повреждения — 6
Существа/заклятия для существ — 2/1
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 0
Уничтожение артефактов/заклятий — 3/0
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 3/3
Уничтожение ресурсов — 3
Итог: Самый "агрессивный" цвет неплохо может разобраться с существами и ресурсами противника, хотя можно этого и не делать — сила заклинаний, причиняющих вред непосредственно сопернику, вот основной козырь красного цвета.

СИНИЙ *ЦВЕТ* (BLUE):

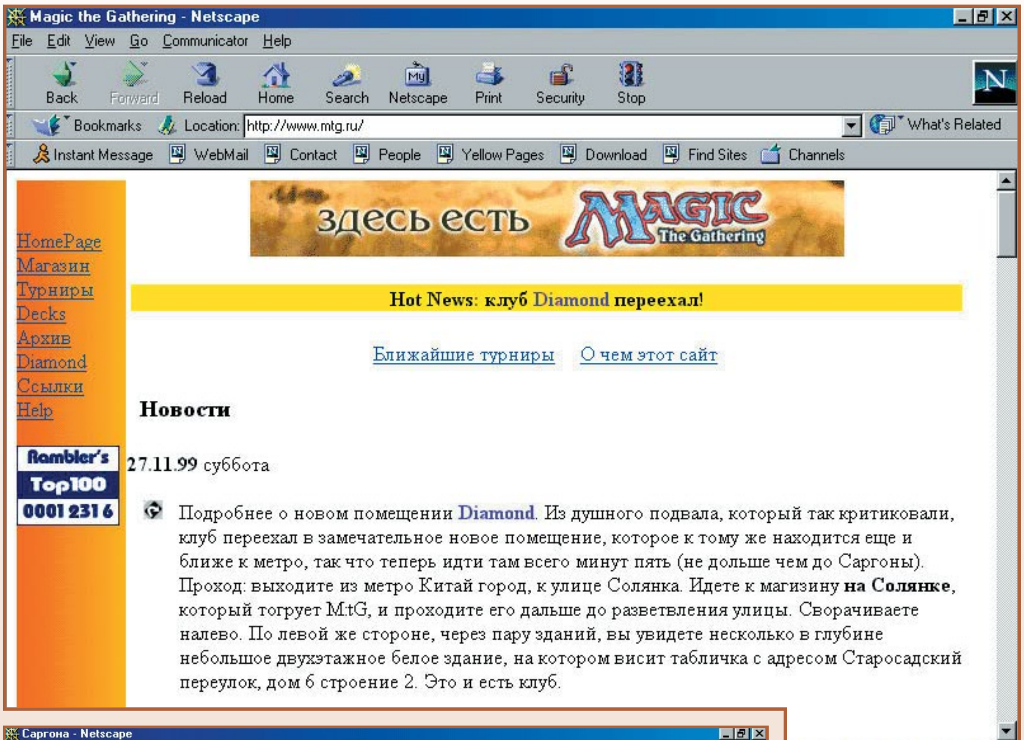
Контроль над заклинаниями — 7
Прямые повреждения — 0
Существа/заклятия для существ — 3/2
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 2
Уничтожение артефактов/заклятий — 1/1
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 2/1
Уничтожение ресурсов — 1
Итог: Контроль над заклинаниями — главная сила синего цвета. Причем, баланса в этом показателе не наблюдается. Синие заклинания способны взять под свой контроль что угодно. Нельзя также сбрасывать со счета таких существ, как **Morphling**, **Palinchron** и т.д.

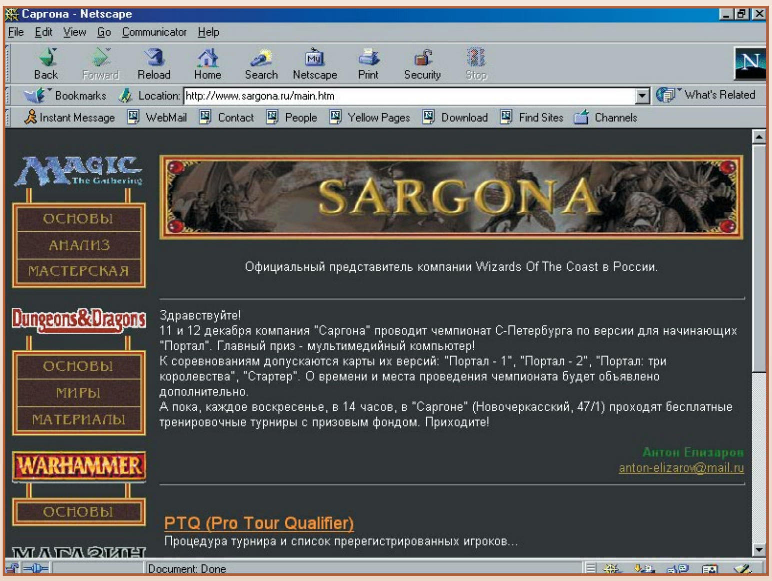
ЧЕРНЫЙ *ЦВЕТ* (BLACK):

Контроль над заклинаниями — 0
Прямые повреждения — 2
Существа/заклятия для существ — 3/3
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 1
Уничтожение артефактов/заклятий — 0/0
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 6/1
Уничтожение ресурсов — 5
Итог: Ограничить противника в ресурсах и справиться с его созданиями — вот что легко позволяет сделать черный цвет.



Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)





А) Этап разворота (**untap**). На этом этапе вы просто-напросто разворачиваете все свои повернутые карты. Это первое действие в начале каждого хода. Во время этого этапа запрещено применять какие-либо заклинания и способности.

Б) Этап подсчета (**unkeep**). Специально введенный этап, который наступает сразу после разворачивания карт, но ПЕРЕД взятием карты. Некоторые условные способности срабатывают именно во время этого этапа. Во время этого этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

В) Этап взятия карты (**draw**). Все ясно из названия — вы просто берете одну карту из библиотеки. Напомним, что если на данном этапе в вашей библиотеке не окажется ни одной карты, то вы автоматически проиграете. Во время этого этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

2. Главная фаза (**main phase**) — начало. Во время этой фазы у вас есть обширное поле для деятельности. Вы можете применять любые типы заклинаний и способностей (в том числе и вызов существ), в то время как противник может применить только мгновенные заклинания и активированные способности. Во время этого этапа разрешено положить ОДНУ землю. При этом помните, ЗА ХОД МОЖНО ВЫЛОЖИТЬ НЕ БОЛЕЕ ОДНОЙ ЗЕМЛИ. Именно поэтому процесс увеличения общих запасов маны происходит постепенно, ход за ходом. А это значит, что вводить в игру дорогостоящих существ вы сможете далеко не сразу. По правилам Шестой Редакции ИЗНАЧАЛЬНО У ИГРОКОВ НУЛЕВЫЕ ЗАПАСЫ МАНЫ.

3. Фаза сражения (**combat phase**). Эта фаза состоит из целых пяти этапов.

А) Этап начала сражения (**beginning of combat**). В его время можно применять мгновенные заклинания и активируемые способности. Впрочем, имея хотя бы небольшой опыт игры, вы убедитесь, что обычно это делать не выгодно. Поэтому поскорее переходим к следующему этапу.

Б) Этап объявления атакующих (**declare attackers**). Решите, какие из ваших существ будут нападать. Если вы объявляете свое существо атакующим, то его следует повернуть. При этом НАПАДАЮЩИМИ НЕЛЬЗЯ ОБЪЯВЛЯТЬ СТЕНЫ УЖЕ ПОВЕРНУТЫХ СУЩЕСТВ И ТЕХ СУЩЕСТВ, КОТОРЫЕ НЕ НАХОДЯТСЯ ПОД ВАШИМ КОНТРОЛЕМ С НАЧАЛА ХОДА (за исключением существ со способностью ускорения — **Haste**). Еще одно очень важное правило сражения — АТАКУЮЩЕЕ СУЩЕСТВО НАПАДАЕТ НЕ НА КОНКРЕТНОЕ СУЩЕСТВО ПРОТИВНИКА, А НА НЕГО САМОГО. После объявления атакующих (но только не во время!) все игроки могут применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

В) Этап объявления блокирующих (**declare blockers**). Противник, которого вы атакуете, решает, какие из его существ будут блокировать ваших нападающих. Повернутые существа не могут быть выбраны в качестве блокирующих. НАПАДАЮЩЕЕ СУЩЕСТВО РАЗРЕШЕНО БЛОКИРОВАТЬ НЕСКОЛЬКИМИ СУЩЕСТВАМИ, НО НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ НАОБОРОТ. После объявления блокирующих (но только не во время!) все игроки могут применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

Г) Этап боевых повреждений (**combat damage**). Решающий этап — будьте внимательны! Незаблокированные атакующие существа наносят оппоненту повреждения, равные их силе (вычитаются из его жизни). Заблокиро-

СПОСОБНОСТИ *СУЩЕСТВ*

Ниже приводятся наиболее часто встречающиеся способности существ. Естественно, этот список не претендует на всеобъемлющую полноту, но для большинства случаев его будет вполне достаточно. И еще не забывайте, что мы пока рассматриваем только Шестую Редакцию.

АТАКА *БЕЗ* ПОВОРАЧИВАНИЯ *КАРТЫ* (NON-TAPPING *ATTACK*)

Свойство существа четко сформулировано в названии — оно действительно может атаковать без поворачивания. Это очень полезная способность, которая дает возможность существу блокировать атаку противника, после того как само совершало атаку. Тем самым существо эффективно как два таких же существа без этой способности.

ПОЛЕТ *(FLYING)*

Существа с этой способностью не могут быть блокированы существами без этой способности. Но при этом сами они могут блокировать обычных существ. Эффективно при преодолении мощной "наземной" защиты оппонента.

УСКОРЕНИЕ *(HASTE)*

Данная способность дает возможность существу атаковать или использовать активируемые способности, в цену которых входит поворот на том же ходу, на котором вы их ввели в игру. Поворачивать всех других существ можно не ранее чем на следующем ходу.

ПЕРВЫЙ *УДАР* (FIRST *STRIKE*)

Действие этой способности проще объяснить на примере. Предположим, что в схватке сошлись Sabretooth Tiger (2/1) со способностью первого удара и Viashino Warrior (4/2) без оной. По идее, должны умереть оба существа, но, со способностью первого удара, Sabretooth Tiger атакует ПЕРВЫМ. Т.е. процесс нанесения повреждений становится не одновременным. Поэтому погибнет только Viashino Warrior, не успев нанести повреждений Sabretooth Tiger. Однако если бы против Sabretooth Tiger выступил Trained Armodon (3/3), то Sabretooth Tiger нанесет две единицы повреждения, но, естественно, не убьет противника, а ПОТОМ Trained Armodon уничтожит Tiger.

РЕГЕНЕРАЦИЯ *(REGENERATION)*

Активизируемая способность, которая предотвращает отправление данной карты на кладбище. При этом с нее снимаются все повреждения, и она возвращается на стол повернутой, сохраняя все наложенные на нее заклятия (в том числе и "вредные").

НЕБЛОКИРУЕМОСТЬ *(UNBLOCKABLE)*

Как явствует из названия, существо с этой способностью нельзя блокировать.

ЗНАНИЕ *ЗЕМЕЛЬ* (LANDWALKING)

Бывает пять типов знания земель — знание лесов (forestwalk), знание островов (islandwalk), знание равнин (plainswalk), знание гор (mountainwalk) и знание болот (swampwalk). Кстати, знание равнин — исключительно редкая способность. Если у противника выложена на стол хотя бы одна соответствующая земля, то существо с данной способностью становится не блокируемым для его существ.


MAGIC
The Gathering
- ИГРА ДЛЯ ВСЕХ!
STARTER LEVEL
НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:
Рекомендуется начинающим игрокам. (Игровой набор Portal Second Age, готовые колоды, бустеры).
ADVANCED LEVEL
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ:
Рекомендуется начинающим игрокам, желающим побольше узнать о возможностях Magic: The Gathering или игрокам в Portal. (Игровой набор Classic Sixth Edition, турнирные наборы, бустеры).
EXPERT LEVEL
ВЫСШИЙ УРОВЕНЬ:
Рекомендуется опытным игрокам, желающим достичь высшего уровня мастерства. (Стартеры и бустеры Tempest, Exodus, Ursa's Saga, Urza's Destiny, Mercadian Masgues, а также готовые колоды).
По всем вопросам обращайтесь по адресам:
в Москве:
ул. Нелидовская, 20/1,
(м. Сходненская),
т./ф.: 493-9948,
т.: 493-9848.
в Санкт-Петербурге:
Новочеркасский пр., 47/1,
(м. Новочеркасская),
т./ф.:445-1054.
e-mail: mail@sargona.ru
http://www.sargona.ru
WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, CLASSIC Sixth Edition
являются зарегистрированными торговыми марками компании WIZARDS OF THE COAST.
1999 WIZARDS OF THE COAST
Sargona

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

ванные существа наносят повреждения тем существам, которые их блокируют, и не наносят вреда самому оппоненту. Например, если атакующее существо — **Panther Warriors** (6/3), а блокирующее — **Python** (3/2), то оба существа уничтожаются. **Python** наносит 3 единицы повреждения, достаточных чтобы убить **Panther Warriors**, а Panther Warriors при этом наносят 6 единиц повреждения, которые уничтожают **Python**. При этом процесс нанесения повреждений идет одновременно (исключение составляют существа со способностью первого удара — **First Strike**).

Если атакующее существо блокируется несколькими существами, то они наносят повреждения, равные их СУММАРНОЙ силе. Но при этом АТАКУЮЩИЙ вправе распределить повреждения от атакующего существа среди блокирующих. Например, если **Panther Warriors** (6/3) блокируется **Razortooth Rats** (2/1) и **Raging Goblin** (1/1), то они наносят **Panther Warriors** три единицы повреждений (2+1) и убивают это существо. НО! В то же время (не забывайте, нанесение повреждений происходит параллельно для обеих сторон) **Panther Warriors** по решению атакующего игрока наносят, например, по три единицы повреждений каждому из блокирующих существ. Итог — вся троица потенциально готова идти на кладбище, если не будет применена лечебная магия до конца этого этапа.

Подсчитанные и распределенные повреждения остаются ДО КОНЦА ХОДА, не зависимо от того, что произойдет в дальнейшем с существами. Например, пусть **Panther Warriors** (6/3) было нанесено две единицы повреждений. Если на любом последующем этапе, вплоть до конца хода, этому существу с помощью заклинания или способности будет нанесена хотя бы единица повреждений (так как здоровье существа стало равным 1), то оно погибнет (контрмеры в расчет не берем). Этот достаточно тонкий момент очень важно помнить и учитывать!

После расчета всех повреждений можно применять мгновенные заклинания и активируемые способности. После рассмотрения всех этих воздействий в совокупности (повреждения от существ вкупе с эффектами от заклинаний/способностей), существа, для которых нанесенные повреждения оказались больше или равны их здоровью, отправляются на кладбище.

А теперь разберем пример реального и не самого простого сражения. Вы объявляете атакующим своего **Hulking Cyclops** (5/5), а противник блокирует его своим **Air Elemental** (4/4). Соответственно, **Cyclops** нанес пять единиц повреждений, а **Elemental** — четыре. На этапе боевых повреждений противник применил способность существа **Prodigal Sorcerer**, нанеся **Cyclops** единицу дополнительных повреждений, а после применил мгновенное заклинание **Unsummon** на своего **Elemental**, вернув его в руку. На этом применение заклинаний было закончено. Итог сражения — существо **Cyclops** погибло, не нанеся никому повреждений (так как повреждения, нанесенные существу, покинувшему игру, аннулируются), а **Elemental** остался жив, хотя и ушел со стола (но нанес свои четыре единицы повреждений).

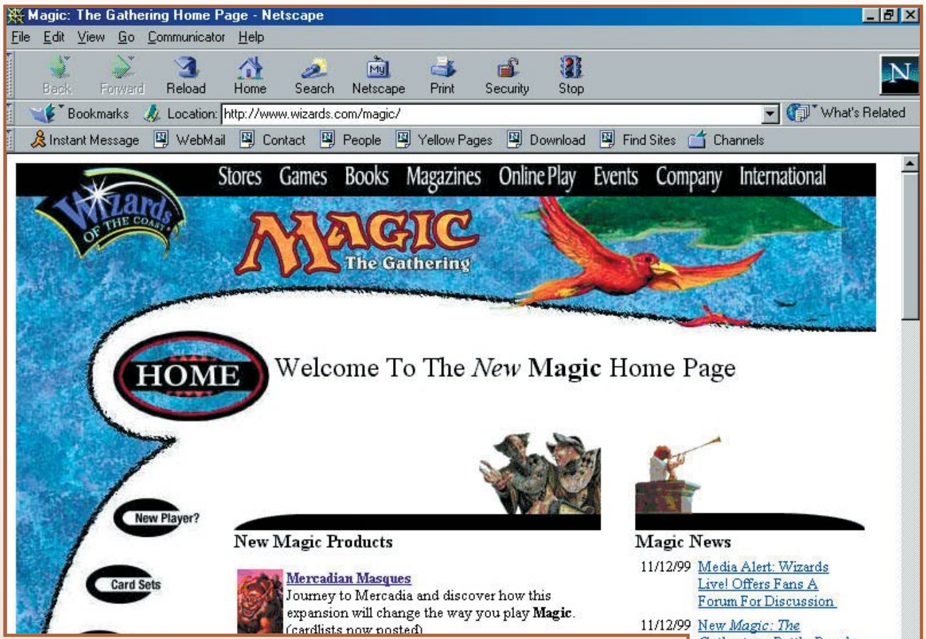
Д) Этап завершения сражения (**end of combat**). Этот этап обычно проходит незамеченным (как и этап подсчета), если у вас нет существ с условными способностями, которые срабатывают при завершении сражения. Во время этого этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

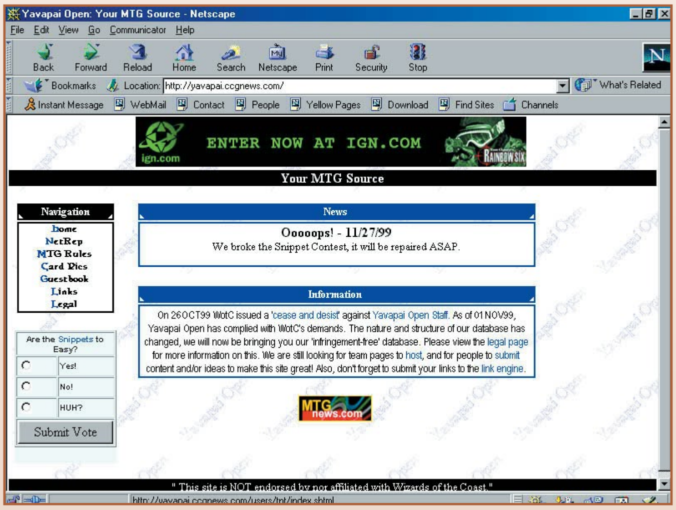
4. Главная фаза (**main phase**) — окончание. Полностью идентична начальной главной фазе. Заметим, что во время этой фазы вы можете выложить землю, если не сделали этого раньше.

5. Завершающая фаза (**end phase**). Состоит из двух этапов.

А) Этап конца хода. Напоминает по своей сути этап подсчета, на котором срабатывают определенные условные способности. Во время данного этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

Б) Этап восстановления (**cleanup**). Если к этому этапу у вас на руке более семи карт, то вы обязаны сбросить любые лишние карты на кладбище. На этом этапе прекращают свое действие все эффекты, длящиеся до конца хода (**until end of turn**), а также снимаются все повреждения с существ. Во время этого этапа запрещено применять какие-либо заклинания и способности.





НЕ ПРОЩАЕМСЯ!

Для первого раза информации более чем достаточно, в особенности, если ваше знакомство с **Magic: The Gathering** только начинается. Но не торопитесь перелистывать в следующий раз страницы, если вы не нашли ничего для себя нового. Как мы обещали, наш рассказ об **Magic: The Gathering** пойдет по пути наращивания сложности и постепенного углубления в дебри игровых нюансов.

В ближайших номерах мы обязательно расскажем о различных видах колод, о подборке собственной колоды, о некоторых тактических приемах, об эффективных комбинациях и связках, об официальных чемпионатах, о том, как и чем играют чемпионы, о спорных вопросах, о... В общем, только по **Magic: The Gathering** нам еще предстоит вести долгие беседы, а ведь в планах на обозримое будущее присутствуют и другие карточные игры. Поэтому мы ни в коем случае не прощаемся и говорим

До скорой встречи!

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ ПО MAGIC: THE GATHERING

Раздел **Magic: The Gathering** на сайте **Wizards of the Cost**: **http://www.wizards.com/magic**

Сайт компании "Саргона": **http://www.sargona.ru**

Американский сайт, где можно продать/купить карты **Magic: The Gathering**: **http://www.mtgcards.com**

Великолепный сайт, где собрано огромное число карт с полным описанием, картинками(!) и удобной базой данных: **http://yavapai.ccgnews.com/**

Профессиональный русскоязычный сайт московского клуба **Magic: The Gathering**. Присутствует новостной раздел, где дается информация о турнирах, проводимых в Первопрестольной. **http://www.mtg.ru/**

СИ-X-FILES

ГДЕ КУПИТЬ? А ПОМЕНЯТЬ ИЛИ ПРОДАТЬ?

Пожалуй, оптимальным вариантом для новичка будет покупка заранее сконструированной колоды (**preconstructed deck**), цена которой колеблется в пределах от **9$** до **10$** и которая содержит **60** карт. Все карты, входящие в колоду, заранее известны и подобраны со знанием дела профессионалами. Впоследствии этот набор можно (и нужно) дополнять и совершенствовать бустерами (**booster**), которые стоят около **3$**. В бустере содержится **15** выбранных случайным образом карт: **1** редкая (**rare**), **3** необычных (**uncommon**) и **11** обычных (**common**). Помимо бустеров не забывайте о взаимовыгодном обмене с другими поклонниками игры. При таком подходе вы получите неплохо сбалансированную колоду приблизительно за **20-25$**, а при определенном везении — и того дешевле.

Другой вариант — набор из двух колод по **40** карт с книжкой-описанием. Стоит это добро около **11$**. Минус такой покупки заключается в том, что подборка выполнена достаточно хитрым образом, и составить из этих восьмидесяти карт полноценную сбалансированную колоду практически невозможно. Так что все равно придется брать бустеры или вести непрерывный обмен, как и в первом случае. Но там вы изначально обладаете неплохой колодой, так что первый вариант однозначно более предпочтителен.

Другие вариант с приведением их ориентировочной стоимости мы рассмотрим в ближайших выпусках.

DREAMCAST ПОД МИКРОСКОПОМ

Дмитрий Полюхов

Я уверен, что даже если вы никогда не читаете наш журнал дальше раздела, посвященного PC, о Dreamcast слышали. Ведь эта замечательная приставка от SEGA является новой вехой в развитии индустрии игр в целом. Об отличных играх, которые уже продаются или находятся в разработке, вы прочитаете на соответствующих страницах, в данной же статье автор расскажет о нераскрытых пока возможностях этой революционной приставки.

За 279$ вы получаете американскую версию машины со встроенным модемом, контроллером и двумя GD-дисками. Напомню, Dreamcast проигрывает обычные музыкальные CD и игровые GD-ROMы, которые фактически являются теми же компакт-дисками, где информация записана с двойной плотностью, суммарный объем которой может достигать ~1 Гигабайта. Первый диск содержит различные демки игр, а второй — browser для Интернета, разработанный американской компанией AT&T. Японская версия веб-навигатора — Dream Passport подвергалась жесткой критике за ряд серьезных недоделок. К чести SEGA стоит сказать, что уроки были сделаны, и новая версия броузера существенно лучше, хотя и не лишена проблем.

О том, как проигрывать игры, настраивать время и слушать музыку на приставке, вы и сами сможете догадаться — интерфейс Dreamcast весьма прост в обращении, а вот выход в Интернет оказался проблематичен для неподготовленных пользователей, к тому же инструкция, прилагаемая к программе, не может помочь разобраться. Таким образом, автор расскажет о собственном опыте в установке и выходе в Интернет, используя Dreamcast.

Сначала объясню, зачем вообще нужен Интернет в рамках приставки. Во-первых, на сайте SEGA вы сможете найти обновления и save файлы различных игр для Dreamcast, кроме того разработчики обещают выкладывать сюда же различные интересные дополнения для тех же игр. Вся выбранная информация сразу же закачивается на карточку памяти и готова к моментальному употреблению по окончанию сеанса связи. Во-вторых, ожидаются многочисленные Интернет проекты и многопользовательские игры, в которых можно поучаствовать, подключившись к сопернику через всемирную сеть. Наконец, Dreamcast можно (и нужно) использовать для самого популярного занятия в сети — участия в чатах и чтения почты. Как видите, перспективы самые радужные. Хотя есть и ряд моментов, которые несколько портят ощущение эйфории: приставка НЕ принимает cookies, а значит, многие сайты откажутся работать; без покупки клавиатуры (20$), которую в США на первых порах рассылают совершенно бесплатно всем зарегистрированным владельцам приставки, чатить, да и вообще набирать какой-либо текст довольно неудобно – на экране появляется виртуальная клавиатура, на которой курсором нужно тыкать в буквы. Набор любого маломальского сообщения может занять несколько минут! И конечно же, нет поддержки различных языков, впрочем, в европейской версии все может измениться.

ВНИМАНИЕ! Перед попыткой подключения заведите аккаунт у российского провайдера Интернета. Подключение проводилось в Москве с помощью крупного и известного провайдера. Провайдер ОБЯЗАН представить следующие данные:

1. Логин
2. Пароль
3. Телефоны, через которые производится подключение
4. DNS1 и DNS2 (!!!)
5. Если возможно, имя и порт Proxy сервера.

ДАННЫЕ, УКАЗАНЫЕ В ПУНКТАХ 1-4, ОБЯЗАТЕЛЬНЫ!!!

Итак, приступим к запуску.

Шаг 1 Берем телефонный шнур (прилагается в комплекте). Обратите внимание, что в России, возможно, придется купить переходник, который есть во всех торгующих телефонами магазинах. Втыкаем шнур в телефонную розетку одним концом и в приставку другим.

Шаг 2 Вставляем диск с броузером и запускаем его. Через некоторое время появится меню: Enter или E-mail. Нажимаем на контроллере Start.

Шаг 3 На экране появится 9 пиктограмм. Сверху слева по часовой стрелке: Search, Mail, Favorites, Forward, Options, Stop, Addresses, Back и в центре – Home. Нас интересуют, прежде всего, Options, что и выбираем, нажав A.

Шаг 4 Три пиктограммы, а также Save, Cancel и баннер Sega network, над которой горят две маленьких стрелочки. Если они показывают врозь — соединения нет, друг на друга — вы в сети.

Шаг 5 Основные же пиктограммы такие: Internet Connection, Email Account и Display Settings. Нам же нужен первый пункт (Internet Connection). Здесь вы увидите три закладки — Basic Info, Dial Options и Proxy Setting, на каждой из этих страничек свои поля, которые мы по порядку и заполним.

Шаг 6 БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ.

Страничка Basic Info.

Your Real Name – необязательно заполнять. Здесь запрашивается ваше настоящее имя.

User Login. Выбранный вами или выданный провайдером логин (имя) для входа в сеть. Должно быть написано английскими буквами! Ex: Predator.

Password. Пароль, выбранный вами или предоставленный провайдером. Ex. eatlamers.

Dial Up Number. Первая клеточка для кода города. Ex. 095 (Москва), далее — телефонный номер, набрав который, вы попадете на сервер. Ex. 9998877.

Back Up Number. Альтернативный номер, если занят основной. Ex. 095 9988776.

DNS1 и DNS2. По четыре клетки, куда надо ввести предоставленные провайдером числа. Ex. 111 — 73 — 82 — 10 (DNS1) и 110 — 243 — 77 — 16 (DNS2).

Жмем Ok.

Страничка Dial Options.

Area code you are dialing from. Местный телефонный код, для Москвы — 095.

Long distance call prefix. Выход на междугороднюю, международную линии. Для Москвы — 8.10. Обратите внимание на точку между номерами.

Call waiting prefix. Префикс ожидания звонка. Не нужен.

Outside dial prefix. Выход на внешнюю линию. Нужно заполнить, только если вы набираете какую-то комбинацию цифр, например 9, для звонков в город.

Dial () Tone () Pulse. ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСТАВЬТЕ PULSE!!! По российским стандартам у нас пульсовый набор номера.

Dial area code. Выберите On, если нужно звонить в другой город, область или еще куда. В Москве не нужно, т.е. Off.

Blind dial. РЕКОМЕНДУЕТСЯ выбрать Off. Ибо именно этот пункт ответствен за вывод окошка дозвона, где видно, что происходит на стадии подключения. Т.к. Dreamcast набирает телефон беззвучно, нет никаких других индикаторов прогресса подсоединения. Первые несколько раз было даже непонятно, звонит ли модем вообще куда-либо. В окошке дозвона же все видно, а значит, лучше его включить нажав Off на «слепом дозвоне» (blind dial).

Жмем Ok.

Страничка Proxy settings.

Практика показывает, что, во-первых, через прокси сервер надежнее и безопаснее подключаться к Интернету, а во-вторых, связь работает в некоторые дни куда лучше именно через этот сервер.

Пункт Use Proxy. Yes — использовать подключение через прокси сервер, No — не использовать.

Proxy server name. Имя прокси сервера. Если ваш провайдер его использует, впишите сюда. Ex. proxy.provide.ru.

Proxy port. Порт сервера. Ex. 3128.

Жмем Ok.

Шаг 7 Успешно закончив с опциями Интернета, займемся почтовым ящиком, или Email Account. Здесь есть несколько пунктов, информацию для которых может дать ваш провайдер почтового ящика.

Email login. Имя, которое вы используете для входа в почтовый ящик. Если провайдер Интернета совпадает с провайдером почтового ящика, то логины будут одинаковыми. Ex. Predator.

Email Password. Пароль для входа в почтовый ящик. Если провайдер Интернета совпадает с провайдером почтового ящика, то пароли будут совпадать. Ex. eatlamers.

Email Address. Адрес ящика. Ex. Predator.xmail.ru.

Incoming Server (POP3). Ex. pop.xmail.ru.

Outgoing Server (SMTP). Ex. smtp.xmail.ru.

Пункты Show mail header when getting mail и Include original message in replies ни на что не влияют, попробуйте сами с ними разобраться.

Жмем любимый Ok.

Шаг 8 Все включите, а особенно скрин сэйвер, Show screen saver.

Жмем Ok.

Шаг 9 Вернувшись на страничку с пиктограммами Internet Connection, Email Account и Display Settings, НАЖМИТЕ SAVE.

Шаг 10 Вернувшись на самую первую страничку, ENTER и E-MAIL, выбирайте ENTER.

Появится окошка дозвона, через какое-то время должно произойти соединение, и перед вами откроются просторы Интернета.

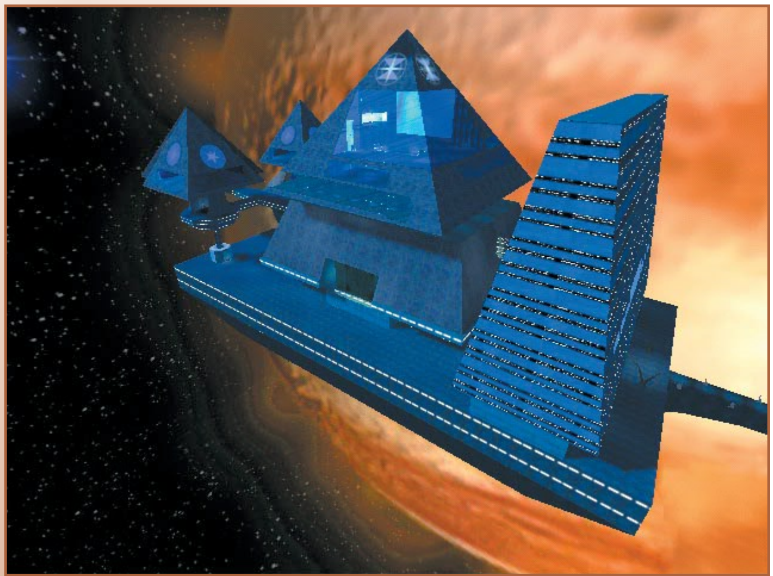
Последний совет. Если можно на страничках что-либо выбрать, в курсоре загорится «лампочка». Успехов и, если у вас возникнут вопросы, пишите на Predatordap@hotmail.com.

Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)

СЕРЬЕЗНАЯ АРКАДНОСТЬ СЭМА

Игра: Serious Sam
Разработчик: Croteam
Выход: второй квартале 2000
Адрес: http://www.croteam.com/

В последнее время что за игрушку ни возьми, куда ни плюнь — везде сплошняком какие-то жуткие сюжетные навороты, разветвления, творческие задумки, авторские потуги изобразить что-то доселе невиданное... И не дождешься уже ничего такого родного, простого... Ну, типа "режь и беги" или "**run and gun**" — если по-нашему. Ну, что-то типа **DOOM** или похожее на него, чтобы руками поработать да отцовскую меткость поддержать на должном уровне. Нету ничего такого. Все сидят, химичат чего-то... И вот лазаю это я тут как-то раз по инету, лазаю, и вдруг — глядь! Оба-на! Что-то вроде как похоже... Присмотрелся — точно. Оно.



ХОРВАТСКИЕ АРКАДНИКИ

Социалистическая федеративная республика Югославия, как известно, развалилась на кусочки. Кусочки эти, конечно, незамедлительно объявили себя великими державами и могучими государствами. После чего не замедлили сцепиться друг с другом и провести ряд войсковых операций на полное взаимоуничтожение. Кое-кто в этом преуспел, а кто-то — не очень. Никакой пользы (кроме откровенного вреда) от этого не вышло никому. И вот, казалось бы, теперь бывшим кровным братьям лет десять надо заниматься восстановлением того, что порушили в обоюдных набегах. Во всяком случае — никак не строительством игрушек заниматься. Оказалось — нет. Люди увлеченные есть везде. И разруха им нипочем.

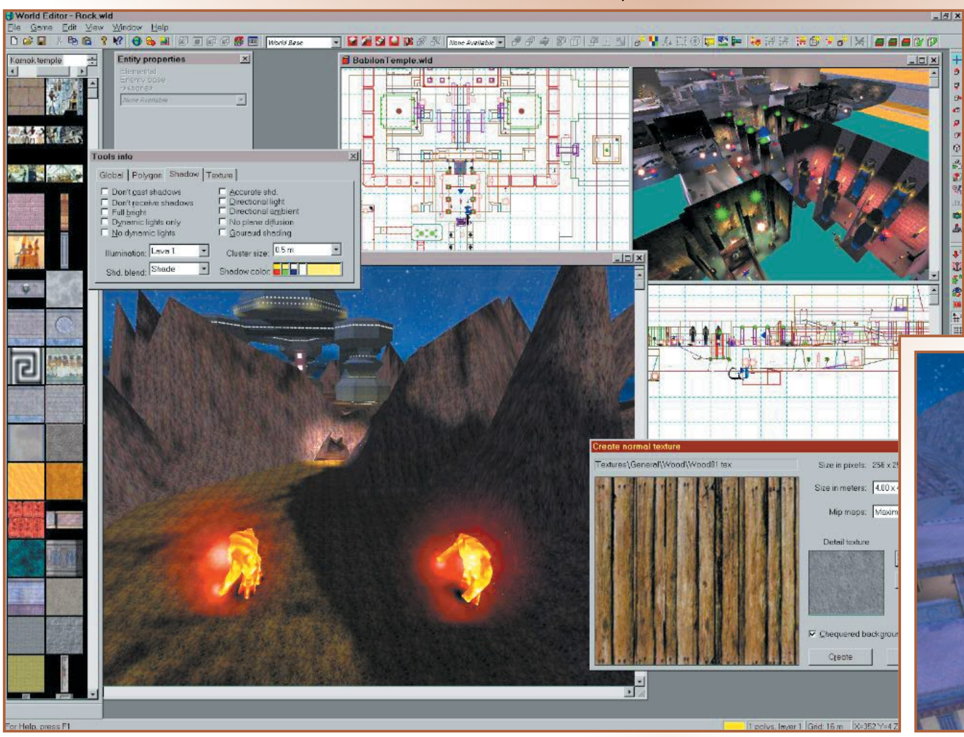
Вот и в Хорватии, в городе Загребе, проживают ребята, организовавшие компанию под названием **Croteam**. Название обозначает то, что компания собой и являет: хорватскую команду (**Croatia** — Хорватия, **Team** — команда). В компьютерных игрушках парни далеко не новички. На их счету не одна игрушечка, срывавшая призы на различных конкурсах и выставках. Правда, написаны они все были для компьютеров Amiga, а потому я про них ничего знать не знаю, в глаза не видел и заливать вам ничего не собираюсь. Но раз давали призы — значит, было за что. Одно могу сказать точно: все эти игры — сугубо аркадные, и наклонности ребят можно распознать немедленно. Аркадники, елы-палы.

В общем, с божьей помощью платформа **Amiga** издохла и с **1996** года по большому счету вроде как и не живет. Тогда же, летом **1996** года, **Croteam** приступила к работе над игрой своей мечты. Было принято историческое решение немедленно нырнуть в самую середину мейнстрима, запрыгнуть в самую толстую струю игрового бизнеса. Короче говоря — они решили построить мощный шутер. Аркадный, само собой. Но не просто аркадный, это уж было бы совсем несерьезно. Решено было делать "**first-person high adrenaline arcade action shooter**". О как. И назвать его решили **Serious Sam**. То есть "Серьезный Сэм".

СЕРЬЕЗНЫЙ СЭМ БЕРЕТСЯ ЗА ДЕЛО

Несомненно, даже самой тупой игрушке сюжет строго необходим. Ребята напрягли мозги и выдали на-гора следующую задумку. Жил-был подлец вселенского масштаба по кличке **Notorious Mental**. Как положено любой скотине такого размаха, гадил он всем и всюду не по-детски. И со временем его грязные волосатые лапы дотянулись и до старушки Земли. Мало того — пользуясь своими невероятными способностями, он начал менять ход истории. Понятно, что людям такая наглость не может придтись по душе. И планета Земля выдвигает навстречу негодяю своего видного укротителя зла, земного супергероя — крайне серьезного отца по кличке Серьезный Сэм.

Ориентировка на личность, кстати, правильная. Почему-то даже в таких мегахитах, как **DOOM** и **Quake**, с различными порядковыми номерами никто не удосужился персонифицировать героев. Морпех — и все. Это, конечно, круто, что он морпех. Но кто он такой? Рядовой? Сержант? А вдруг — ефрейтор?! И как его зовут? Непонятно. Первым настоящим героем стал широко известный в наших узких кругах Дюк Нюкем, лягавший врагов сапогом по морде и отпускавший по ходу расправ циничные шутки. И, что бы там про него не говорили недовольные, мужиком он был крутым и очень запоминающимся. Я вот его до сих пор с удовольствием вспоминаю — отличная была игра. Компания **Croteam** сделала соответствующие выводы и тоже решила создать персонаж повыпуклее.





Старший ОПЕР Goblin *(goblin@online.ru)*

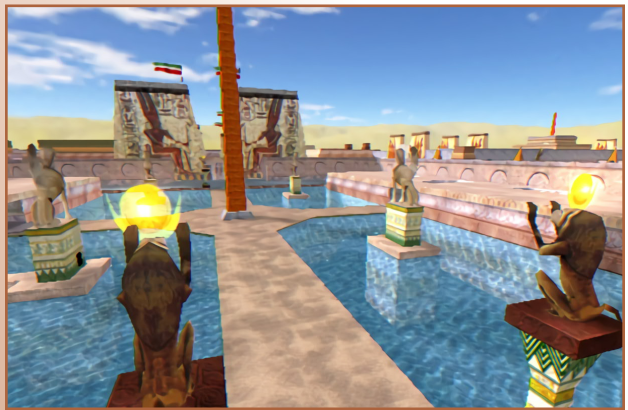




Так вот, Серьезный Сэм не собирается чикаться с космическим мерзавцем. Боевые задачи подкупают ясностью и простотой. Первая. Выжить самому. Вторая. Перестрелять всех остальных. Ну а потом можно и подумать, что к чему и зачем. Что такое хороший экшен? Это, например, художественный фильм "Коммандо" с Арчибальдом в главной роли. Обидели серьезного человека — получите, гады! На протяжении полутора часов непрерывные скачки со стрельбой и тотальным геноцидом. И никаких раздумий перед невероятными загадками мироздания. Все должно быть просто! Вот враг, вот мы. И немного погодя: вот мы, а где же враг?

Воплощая решения в жизнь, Сэм берет в руки кучу стволов, набивает рюкзак боеприпасами и решительно выходит на тропу войны. Тропа войны пролегает через три игровых эпизода: многострадальный Древний Египет (для злодеев там, видать, просто медом намазано — так и лезут, так и лезут, подонки!), Планетоиды (Водяная планета, Лавовая планета, Зеленая планета и прочие). Заканчивается тропа в кибер-городе на Сириусе. Краткая справка: Сириус — это вообще-то звезда класса "белый гигант", альфа Большого Пса. Где там при температуре 11000 градусов по Цельсию можно поставить город, даже кибернетический — непонятно. В каждом эпизоде будет по 6-10 огроменных уровней, благо движок спокойно держит открытые пространства. Поговаривают, средний размер уровня — 100 квадратных миль. Как и кто замерял — не знаю.

Врагов повсеместно будет море (и на Сириусе — тоже). Горячий прием во всех уголках игровой вселенной Сэму окажет 40 разновидностей отвратительных монстров, а в конце эпизодов его ласково встретят здоровенные боссы. Убиваться монстры будут по большей части легко и весело, что должно сделать игру неплохим развлечением для людей, желающих безнапряжно оттянуться. Хотя и неминуемо отпугнет толпы мрачно сопящих угрюмых маньяков (нас мало, на нас постоянно все плюют, никакой заботы, блин). Я усмотрел некоторые намеки на то, что враги будут выбегать изрядными толпами за раз, что немедленно вызвало острую ностальгию по DOOM. Хочется уже поучаствовать в хороших мясных зарубах, а не гонять по всему уровню очередную хитрую ботоподобную скотину. То есть интеллект стараются построить так, чтобы враг с одной стороны выглядел крайне ловким, а с другой — отстреливался без больших проблем. Вроде как именно это и делает игру привлекательной для повторных прохождений, ибо что может быть интереснее, чем еще разок почувствовать себя ловким и могучим? Развиваться сюжет будет строго линейно. Единственная вольность — секретные уровни. Концовка — проста и понятна, это — ликвидация наглого Notorious Mental.



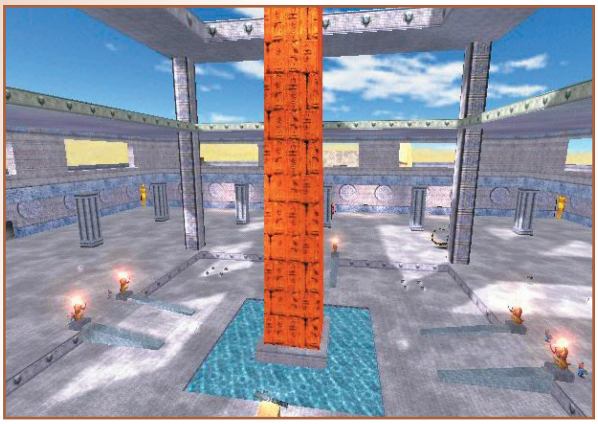
Чтобы не ударить лицом в грязь на галактических просторах, планета Земля снарядит Сэма четырнадцатью видами оружия. Тут и стандартный набор — двустволка, пулемет, рокет лаунчер, гранатомет, тут и особо мощные приспособления типа BFG.

Ну а когда все враги будут стерты в порошок и развеяны по ветру, настанет пора взяться друг за друга, чтобы показать, кто же на самом деле крут и насколько он крут. Малтиплейер в игре присутствует во всех его разновидностях. Но любовь к аркадности дает о себе знать и тут. В игре присутствует такая мощная фича, как возможность игры вчетвером на одном экране, поделенном на квадратики. На что похожа такая игра — представляю слабо, но, вполне возможно, это будет свежо и интересно.

КРАСОТИЩА

Работа над движком для игры заняла у ребят ровно три года. Предыдущим монстром подобного рода был Unreal, над ним корячились ровно столько же. Правда, результат в итоге потряс воображение. Что получится с Сэмом — это мы еще будем посмотреть. Что характерно — движок Unreal можно спокойно лицензировать. Однако Croateam этого делать не стала. Почему? Говорят — слабоват движок Unreal для наших нужд! Честно — я сам обалдел, услышав такое. Но потом сунул нос в список движковых фич, и мой скептицизм слегонца поразвеялся. Там есть все. Все, что есть в других движках последнего поколения от ведущих производителей. Не знаю, как это будет реализовано и на что будет похоже, но список впечатляет. Туман, зеркала, фотореалистичные отражения, порталы, бамп-маппинги, гипертекстурирование, 3D звук (с доплеровским эффектом) и прочее. В комплект входит редактор уровней с широкими возможностями. На данный момент, по словам разработчиков, в движке не хватает только одного — поддержки нового чипа GeForce 256 от nVidia. Утерев пот и подивившись недюжинным талантам неизвестных миру хорватов, я бросился смотреть скриншоты. Ну, понятное дело, все сразу встало на свои места. Можете посмотреть и вы. Все так, как и должно быть: сплошняком углы и кубики. Но, тем не менее, они утверждают, что это один из лучших в мире движков. Может, это в номинации "хорватские движки"? Тогда — может быть. Спорить не будем, просто подождем.

Пока же можно забраться на сайт компании и скачать оттуда небольшой ролик, дабы воочию посмотреть на то, что они там уже построили. Все, что есть в ролике, сделано на движке.



АРКАДА—*ЭТО*ХОРОШО

Вообще же про аркады — это я шуткую. Любой шутер — самая что ни на есть аркада и есть, извиняюсь за дурацкий каламбур. Совсем простая типа DOOM или со вставками и наворотами типа Half-Life. И еще о-о-чень не скоро игры подобного типа смогут вобрать в себя хоть что-то из квестов или РПГ.

Так что скоро опять поаркадничаем всласть. Демку подгонят примерно к Новому году. А сама игра должна появиться во втором квартале 2000.

СИ-*УГОЛОК*ГОБЛИНА

Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*

ХРАБРЫЙ *ДРЮ*

Тот, кто играл в Кингпин и хоть немного понимает по-английски, наверняка был поражен тем изобилием гнуснейшей ругани, которым оснащена эта отличная игрушка. Для тех, кто по каким-то непонятным причинам не играл, поясняю. Игра Кингпин повествует о кровавых разборках американского бандита с его бывшими товарищами, почему-то опрометчиво решившими, что он не способен дать им сдачи. Уровень насилия в игрушке однозначно превышает все виденное доселе. К тому же в ней нет никаких пришельцев и монстров — стрельба идет только по "живым" негодяям, так называемым "людям". Реплики разъяренных персонажей настолько богаты и содержательны, что я даже цитировать ничего не буду. Могут неправильно понять. Тем не менее, выглядит все это очень и очень органично. А сама игра Кингпин на данный момент, по моему разумению, является лучшим шутером из вышедших в этом году.

Если кто-то следит за Xatrix давно, то он наверняка знает, что ранее этой фирмой выпущен такой хит, как **Redneck's Rampage**, и два аддона к нему, разошедшиеся общим тиражом более **1.000.000** коробок — что весьма и весьма немало. В **Redneck's Rampage** мы сражались с инопланетянами от лица забулдона-фермера, постоянно потребляющего алкоголь и непрерывно сквернословящего. Игра в Америке была воспринята на ура.

Каким бы странным это ни показалось, такая богатая языковая фактура создана всего-навсего одним человеком. Зовут его Дрю Маркхэм (**Drew Markham**). Он — глава фирмы **Xatrix**, а по совместительству — главный "художественный руководитель" этого мощного проекта. В отличие от многих разработчиков — он далеко не пацан. Дрю успешно перевалило за сороковник, что совсем нехарактерно для индустрии. Однако это не только не мешает его работе, а скорее наоборот — способствует.







На заре своей бурной творческой карьеры Дрю подрабатывал актером на озвучке различных персонажей, где сильно развил свой и без того недюжинный природный дар к подражанию. В этом деле, он достиг вершин мастерства и может все. Хочешь — белочкой заговорит, хочешь — козликом заблеет, хочешь — злобным монстром зарычит. Но больше всего на свете ему нравятся злобные бандиты по типу тех, что из фильмов Скорсезе и ДэПальмы. Отпетые негодяи, склонные к непредсказуемому насилию, сеющие вокруг себя смерть и разрушение, изрыгая при этом потоки отборнейшей брани. Дрю в совершенстве владеет родным языком и ругается так, что любой негр позавидует. Отечественный эквивалент — Шура Каретный, если кто слышал. Но если раньше Дрю ругался только "для души", то теперь он нашел для "художественного слова" выход и оснастил своими наработками игру Кингпин. Приглашенные для озвучки игры суперзвезды рэпа — группа **Cypress Hill** — сперва хотели показать, что в этом непростом деле к чему, но когда Дрю открыл рот — пристыженные затихли. Ибо Дрю свое дело знает туго...



Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*







На вопросы о том, а не многовато ли в его играх насилия, Дрю отвечает, что не уверен в том, что это такое — "многовато". И приводит поясняющие примеры относительно того, что человек как вид выбрался на вершину экологической пирамиды только благодаря тому, что пропитан этим самым насилием от маковки и до самых пяток. И для взрослого человека ничего необычного в этом нет. Никто ведь не сходит с ума от просмотра фильмов? Нет. Так и с играми — надо просто ограничивать возрастную категорию пользователя. Никаких споров. На мой взгляд — он целиком и полностью прав.

Продажи Кингпина шли прекрасно, и в течение трех первых месяцев он стойко держал первое место в Британии. В США дело обстояло немного хуже. Но вовсе не потому, что игра людям не понравилась. Дело в том, что два таких штатовских маркетинговых монстра, как **Best Buy** и **Wall-Mart** отказались продавать Кингпин ввиду того, что игра не предназначена для детей. Причина не совсем понятна: на коробках четко написано, для кого игра предназначена и покупателям какого возраста ее можно продавать. Что же касательно насилия, то повторю слова Дрю: практически в любом самом заурядном голливудском боевике можно увидеть такое, что все компьютерные игры померкнут разом. И — ничего, никто особенно не возмущается. Кроме того, любой родитель может оградить свое чадо от того, что творится на экране компьютера и несется из динамиков легким манипулированием в процессе инсталляции. Если же судить по малтиплейеру, то в Интернете Кингпин крепко встал на третье место после таких монстров, как **Half-Life** и **Quake 2**. Одно это говорит о том, что игра — отличная.

В общем, несмотря на все эти крики и лицемерное недовольство отдельных экземпляров, сейчас Дрю работает над новым проектом. Имя ему — **Wolfenstein 2000**. Конечно, новым его называть было бы не совсем корректно, потому что игра **Wolfenstein** — это Великий Отец всего нашего жанра **3D**-шутеров. Но что такое новое? Новое — это хорошо забытое старое. А если это хорошее старое, то велика вероятность того, что и новое окажется не хуже.

Детали проекта пока держатся в глубокой тайне, но кое-что наружу все-таки просочилось. Игрушку делают на движке **Quake III**, и одно это обещает многое. Похождения беглого военнопленного среди нацистов будут красочными как никогда. Кроме того, Кингпин откровенно порадовал развитым искусственным интеллектом негодяев. На данный момент там самые бодрые "монстры" и помощники. Играть в него очень интересно и трудно — уж больно ловкие и те, и другие. Строил интеллект знаменитый Райан "Райда" Фелтрин — автор Eraser-бота под **Quake 2**. Если он не сбавит темпа, то "монстры" в **W2K** обещают быть одними из самых продвинутых и злобных.



Наверно, многие слышали о том, с какими маркетинговыми трудностями столкнулись разработчики многострадальной игры Mortyr, которую никто не хочет продавать. Там тоже речь идет об отстреле нацистов. Однако ситуация в мире сильно поменялась и далеко не все считают, что это нормально — убивать людей даже в игрушках. Даже если эти люди — нацисты. Ну, спорить тут бесполезно — многие все равно не могут отличить, где жизнь, а где игра. Убеждением тут не поможешь. Меня же только радует то, что есть такие люди, как Дрю. Которые делают то, что им нравится, а вовсе не то, что считается правильным.

Будет ли новая игра по-настоящему злобной и свирепой? Точнее — будет ли она игрой того же сурового духа и могучего напора, как Дрю делал раньше? На вопросы о том, что же нас ждет впереди, Дрю ответил так: "Не переживайте! В Кингпине мы только поскребли поверхность ногтем. В **W2K** мы копнем на полный штык."

От себя добавлю: хе-хе. И пожелаю Дрю удачи. Я его игры очень люблю и эту буду ждать с нетерпением.

СИ-*УГОЛОК*ГОБЛИНА







Привет, "СИ"
Пишет вам постоянный читатель и всё в этом духе.
Всё время когда покупаешь ваш журнал, думаешь, какой там у вас постер и что интересно там на диске, какие в нём коды и опубликовано ли в нём моё письмо. Когда купил ваш 55 номер, мне очень понравилась обложка журнала, но когда я разорвал салофан (в котором лежал "СИ") и открыл журнал, то огорчился. Во-первых, вы опять промазали с постером, во-вторых, что это за шрифт под картинками GTA2, в-третьих, в рубрике "Widescreen" плохое качество картинок и, в-четвёртых, (это лично моё мнение) "Энциклопедия AD&D" в вашем журнале только занимает лишнее место (со всем своим уважением к Сергею Дрегалину).
О себе (для переписки): мне 15 лет, а стаж у меня лет семь, но первые три можно не считать т.к. я в компьютерах ничего не понимал, а только играл. Начал я ещё с того компьютера, когда в муз. магнитофон вставлял кассету с игрой и после долгого жужжания играл. Затем был Денди, после него PC, а затем Sony PS. PC у меня слабенький P-233, поэтому игры в скором времени придётся забросить. Пишите все, кто любит гонки и интернет.
С уважением Сергей.
г. Калининград
Sergei@romjk.koenig.ru

За справедливые замечания большое спасибо. Это мы будем в обязательном порядке исправлять. Но вот что касается "Энциклопедии"... Я считаю, что это — уникальный материал, равного которому по масштабам было бы не просто найти. Я имею в виду российские издания. Может, я не прав? Что думают другие?

Здравствуйте, процветайте и радуйте, многоуважаемые создатели любимых мною игровых страничек.
Главная причина, побудившая меня лапать клаву, состоит в желании выразить огромную признательность Сергею Дрегалину за создание "Интересной Энциклопедии AD&D", реальную "энциклопедическую" ценность которой я оценивать не стану, но она, наверное, в данном случае не шибко-то и требовалась. Главная задача, которая, видимо, ставилась автором данного труда, состояла, как мне показалось, именно в том, чтобы заинтересовать, увлечь читающего статью оболтуса, заставив его осознать, что есть на свете ещё много достойных внимания вещей, о которых указанный оболтус имеет не большее представление, чем о грядущей сессии.
Появление этого материала есть знак, показывающий, что "СИ" меняется в более симпатичную (для меня) сторону. Это именно то, что я хотел от вашего издания — меньше Tactix, больше Matrix— тю ты, X-files. Но главное — С.Д. постарался вроде, и моё любопытство по отношению к AD&D, образовавшееся после BG, не выветрилось, но совсем даже наоборот. Поэтому мне кажется неправомерной фраза "Конечно (!), мы будем в основном рассматривать CRPG" — я любую Pools of что-то там, если партия скажет "надо", смогу внушить и себе, и своему компу, а вот как изобразить нормальную настольную игру? Да, Игроки, да, Ведущий, Ку-Дайсы, Несознательных к мамам и подругам, Элю ¦13 канистра — а ДАЛЬШЕ ЧТО? Нет, всё ясно — демонстрируй знание Правил. А где они, правила? Не кажется ли вам, Сергей, что описание прелестей настольной игры людям, которые в неё вряд ли сыграют, имеет протяжённую границу с садизмом? То есть, я-то могу и сыграть, потому что доступ к сети есть, но во-первых, кустарные распечатки всё равно не заменят грамотно изданного и оформленного документа, а в четвёртых, есть много людей, у которых самым быстросчитающим устройством в доме является калькулятор или та же PlayStation!
Это ведь всё намёки такие, намёки — На то, что я с удовольствием приобрёл бы спецвыпуск "СИ", к которому в комплекте прилагался бы не сидюк, а кубики (а то и дайсы!). Тут, понятно, мне скажут, что журнал-де посвящён играм с использованием техприспособлений (а не попыткам увеличить обороты кино— и видеопроката в Раше-). Да, но вашими стараниями мы знаем о компьютерных и видеоиграх уже достаточно много, но не ими одними мир живёт (как выясняется). Как вы считаете, имеем мы право на настольные ролевики? Если имеем, то откуда они должны появиться? Господин Главный, это вроде бы вы заварили кашу с "Интересной энциклопедией" — молвите веское слово, пообщайтесь с народом!
Несколько слов по поводу "полевых ролевых". Тут ничей хелп не требуется — сами справляемся. Кстати, правило "до 16, не старше" в наших краях не актуально — у нас деревянными щитами-мечами лупят друг друга в основном студенты. Это, наверное, потому что Север:). Организуются масштабные многодневные поездки, скажем так, далеко за пределы родного П-ска, оккупируется какая-нибудь гористо-лесистая местность, и начинается нечто, в чём я участия не принимал, но слышал из первых уст, что весьма и весьма.
Пока не забыл — об "ушельстве". Знаете, Сергей, вы, наверное, всё же не правы. Любое явление имеет причины, и потребность в играх — тоже. Когда человек во что-то играет в течение достаточно продолжительного времени, это значит, что он имеет склонность к данному виду деятельности, симулируемое занятие нужно ему для нормального существования. Но когда малые дети подражают медикам или мамам, у них есть реальный шанс реализовать свои поползновения лет так через n, а вот если дитё сделало выбор в пользу мечей из вагонки, шлемофонов из кастрюль, щитов из крышек от помойных вёдер и книжек известных авторов, и это не прошло аж до студенческого возраста, то вывод здесь один — человек хотел бы полу-



чить от жизни то, что она в наши дни не способна ему дать. Его существование действительно несколько ущербно, потому что он не хочет менять меч (или даже мечту о мече!) на сотовый телефон, разводной ключ, метёлку, пробирку или ещё что-то. Во времена свирепые и судьбоносные такие люди часто становятся героями, в стагнирующие и безыдейные — алкоголиками, наркоманами и геймерами. Впрочем, чаще "всё кончается хорошо", человек "выбрасывает дурь-то из башки", "берётся за ум", и из него "выходит толк", что выражается в освоении потенциальным Брейвхартом или Жанной д'Арк орудий общественно-полезного труда (сотовый, метёлка и далее по списку). Вот так мне представляется. Кстати, нет никакой чёткой грани между причинами ушельства (это слово надо без кавычек употреблять — точное и красивое оно) в "толки[е]низм" и в компьютерное геймерство, нет, просто "герои без подвигов", естественно, делятся на оснащённых и неоснащённых заклятыми железными друзьями, а также на здоровых и не очень, мобильных и домоседов, и т.п. А самый главный тезис, который я хочу вывести "здесь и сейчас" — люди, находящиеся в жизни на своём месте, делающие дело, для которого предназначены, в компьютерные игры сложнее тетриса и Lines, настольные сложнее домино и "козла" с "дураком" и полевые сложнее костерка с ухой играют редко, их головы заняты другим. А геймер (и ролевик в первую очередь!) — это элемент, чья личность не способна в полной мере раскрыться на предоставляемых ему жизнью стезях — ему надо открывать америки, останавливать танки под Москвой (немецкие:))), спасать невинных девушек от орков (им, оркам, всякие важные дела доверять нельзя, это факт). Увлёкся я.

Теперь о понятии, обозначаемом уродливым термином "манчкизм". Я, как вы могли догадаться, CRPGamer (лепота, да?), поэтому рубить с плеча не стану, но хочу заметить, что мне всегда было небезразлично, каким путём мой герой получит пресловутую экспу. Ведь уникальность жанра и отличительные черты его лучших образцов — в том, что даже спрайтовые фигурки с десятью-пятнадцатью фреймами анимации игрок начинает воспринимать почти как живые существа, за убийство коих без уважительной причины полагаются вполне адекватные, хотя и игрушечные, эмоции. Там, где кончается вот это ощущение, тотчас исчезает вся прелесть RPG и начинаются рассуждения типа: "Baldur's Gate — это, конечно, хорошо, но DarkStone лучше, потому что он трёхмерный!" Поэтому давайте сойдёмся на том, что CRPG не есть непременный "манчкизм", просто играть можно очень по-разному. Кстати, не подумайте, что я не люблю персонажа качать — до таких нестандартизмов я не дошёл ещё. Просто, по мне всякие усилия должны иметь конечный смысл, вот и всё.

МнениЁ моЁ насчёт 3D совпадает, по большому счёту, с дефолтным, различия в магических системах, ей-богу, не столь важны, чтобы ломать из-за них копья (хотя я-то убеждён, что обе должны бы уйти на пенсию-), принципов организации боя лучше, чем в BG, для сингла нет и сложно придумать. А вот по поводу alignment'а хочу задать глупый вопрос — ЗАЧЕМ? А в настольных — ЗА КАКИМ? Неужели кто-то серьёзно полагает, что характер можно определить коротенькой фразой? Вроде как бирочки на людях — LG, CE. Не кантовать. Ладно бы это была просто наклейка, так ведь сколько ограничений! Ну не лезет на меня ента мантия, ДОБРЫЙ Я. И где у меня датчик добрости? И откуда я такой добрый, если вчера пол-Берегоста зачем-то вырезал? Как-то понял бы, если б менялась эта штука заместо "репутации", так нет, извини! С добрыми глазами родился, с добрыми и колесуем тебя, сука, за то, что детское мясо на базаре за говядину выдавал. Хотя мужик-то ты хороший.

А "карма"? Я в F2 не доиграл ещё, возможно, чего-то не знаю, но пока смысла этой цифири не усвоил. Кажется, и так ясно, что в Arroyo меня ненавидят, в Den'е на меня молятся, а вот что означает эта "-10000"?

Короче, пока кажется мне — пустой это наворот. Цель RPG в моём понимании — телепортировать самого игрока вместе с его непередаваемым двумя-тремя-десятью словами или цифрами характером в другой мир, воплотив там в спрайтах, полигонах или иным способом. При этом не обязательно пытаться его как-то коряво описывать, загонять в рамки — пусть своими поступками покажет, что он за кекс и с чем его едят.

Запад против Востока. Он всегда был против — так Земля устроена. Но игры?

Борьба тут есть, конечно — за денежки, но это не противоборство игровых идеологий, это обычный бизнес. А между самими FF и M&M представить себе какую-то взаимную неприязнь сложно, и не только потому, что я ещё ни разу не видел дерущихся CD-ROM-ов, но и потому, что вещи эти очень разные, и где тут может получиться конкуренция, не очевидно. Хотя, конечно, и то, и другое есть RPG, и возможно, есть точки соприкосновения и взаимодополнения. Что и наблюдаем, да?

По пункту "нелинейность" я объявляю самоотвод, потому что мои мысли по этому поводу все очень сырые, крамольные и взаимоисключающие.

Спасибо и за третью часть. Что делать с таблоидами, я не понял, а вот почти полный обзор грядущего великолепия CRPG в одном флаконе — это хорошо. Меня, кстати, постигло небольшое удивление — что, я в Neverwinter Nights правда буду нем, как повешенный партизан? Если биоваренники этого не исправят, грош цена всем их супернова-циям, а уж насколько с таким подходом можно приблизиться к игровым канонам классического AD&D — пусть спецы судят.

Позволю себе вопрос — как вы считаете, имеем ли мы основания надеяться на выход Fallout 3? И, кстати, что это за G.U.R.P.S. такой?

Пока вроде всё— Благодарю за внимание, господа.

Всеволод Иванов
Петрозаводск
ivanov@students.soros.karelia.ru

P.S. Я призываю редакцию ГеймЛэнда тщательно следить за продвижением работ над игрой Stormbringer, заставляя разработчиков сдавать подробный отчёт (вам) и анализы (в какое-нибудь другое учреждение) как минимум ежеквартально, и не слезать с ихней шкуры до тех пор, пока они не предоставят нам суперигру.

P.P.S. Напечатайте, пожалуйста, постерок со Storm Project ещё разок, только НОРМАЛЬНО.

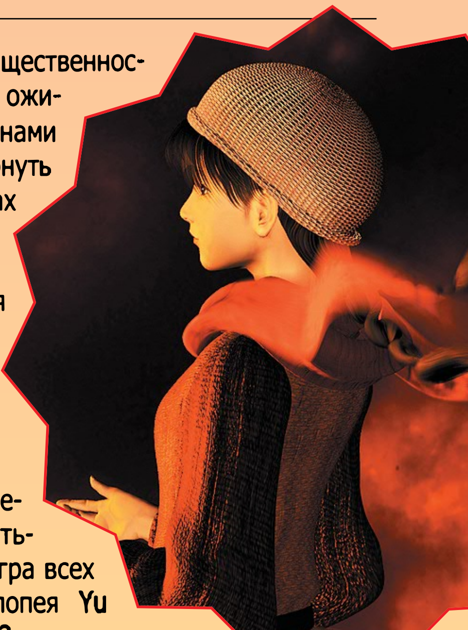
А вот что, собственно, думают другие. Так что в будущем, господа читатели, будьте поосторожнее с категоричными замечаниями. А Всеволоду огромное человеческое спасибо. От чтения письма получил настоящее эстетическое удовольствие.



ЧИТАЙТЕ В ПЕРВОМ НОМЕРЕ «СТРАНЫ ИГР» — 2000

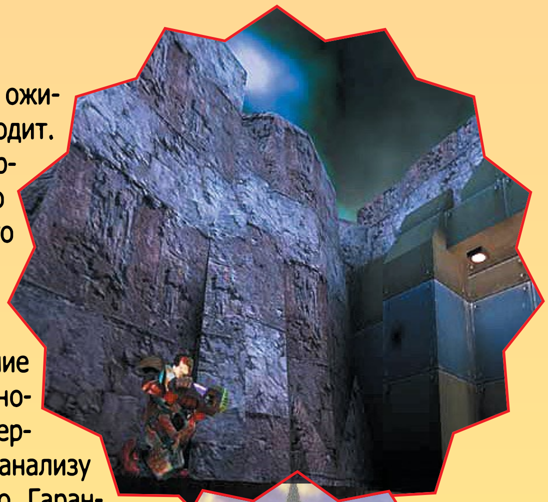


Анонс этого проекта в свое время заставил игровую общественность содрогнуться. И немедленно затаить дыхание в ожидании новостей. **WarCraft III** от любимой миллионами **Blizzard Entertainment** всерьез намерен перевернуть наши представления о стратегических играх на **PC**. В нашем эксклюзивном новогоднем репортаже мы рассажем вам все, что известно на данный момент об этом шедевре. Свежая информация из стана разработчиков, эксклюзивные скриншоты – все это будет лишь однажды. В **СИ #1`2000.**





29 декабря 1999 года, возможно, произойдет невероятное. На свет вполне может появиться самая совершенная и амбициозная игра всех времен и народов. Титаническая эпопея **Yu Suzuki** и его команды **Sega (CRI) AM2** под названием **Shenmue** появится на прилавках японских магазинов. Подводя черту под более, чем годом ожидания сверхшедевра **«Страна Игр»** раскроет все секреты мистического проекта.



Quake. Новый. Так давно ожидаемый. Вожделенный. Выходит. Страна Игр станет первым журналом, который поведает вам о всех прелестях и недостатках нового творения **id Software**. Что-то скажут о финальной версии игры наши эксперты?

Ultima IX Ascension. Центральное событие в жанре **RPG** за последние годы, невероятно амбициозная игра от одного из основателей данного направления в компьютерных играх, Ричарда Гэрриота, подвергается главному испытанию в своей истории – беспристрастному анализу команды фанатов **RPG** журнала **«Страна Игр»**. Это будет интересно. Гарантируем.



Дичайшая игра современности? Подрыв устоев классической литературы? Колоссальная провокация? Да! Да! Да! Именно так! Алиса с ножом носится по Стране Чудес и топит любимых всеми с детства героев в море кровищи. Бывший главный дизайнер **id Software** и настоящий игровой маньяк по имени **American McGee** осмелился на собственную интерпретацию бессмертной сказки Льюиса Кэррола. В обработке **Quake III Arena Engine**. Все о самой скандальной игре года в новой **СИ**!



Первый номер Миллениума в продаже с 27 декабря! В каждом номере с диском – новогодний подарок: 3D-очки!



ДРУЗЬЯ!

Примите самые искренние
поздравления с Рождеством
и Новым Годом!

Удачи и счастья в Новом 2000 Году!
Пусть сбудутся все ваши мечты,
и самые невероятные планы
осуществятся!

1С ® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64
ул. Селезнёвская, 21

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»»
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12 (м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19, маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
ул. Б. Якиманка, 26, «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)
Ленинский пр-т, 62/1, «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, 2 подъезд

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»);. ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»,); ул. Новослободская 14/19 (м. «Менделевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 2 эт. отд. «Программное обеспечение»
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»);. ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»,); ул. Удальцова 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).